SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

RECENSITI PER SATURN:

DAYTONA CCE
VIRTUAL ON
SEXY PARODIUS
SAMURAI SHODOWN 3

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO

FINALMENTE SU SATURN!

RECENSIONI A 16 BIT:

DONKEY KONG COUNTRY 3
SONIC 3D
FIFA SOCCER 97
UMK3

RECENSITI PER NINTENDO 64:

KILLER INSTINCT GOLD
WAYNE GRETZKY HOCKEY
MORTAL KOMBAT TRILOGY

SATURN		
3D LEMMINGS	89.900	(E)
ALIEN TRILOGY	99.900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99.900	(E)
ATHLETE KINGS (OLIMPIADI)	119.900	(E)
BAKU BAKU ANIMAL	89.900	(E)
BATTLE MONSTER	109.900	(E)
BEDLAM	109.900	(E)
BLACK FIRE	99.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	89.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)
CASPER	109.900	(E)
CHAOS CONTROL	99.900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	109.900	(E)
CYBER SPEEDWAY	79.900	(E)
CYBERIA	109.900	(E)
D	129.900	(E)
DARIUS GAIDEN	99.900	(E)
DARK STALKER - VAMPIRE HUNTER 2	119.900	(E)
DAYTONA RACING	69.900	(E)
DEFCON 5	99.900	(E)
DESTRUCTION DERBY	109.900	(E)
DIGITAL PINBALL -LAST GLADIATORS	99.900	(E)
DISCWORLD	109.900	(E)
EURO 96	129.900	(E)
FIFA SOCCER 96	99.900	(E)
FORMULA 1 CHALLENGE	119.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	99.900	(E)
GALACTIC ATTACK	109.900	(E)
GEX	109.900	(E)
GHEN WAR	109.900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	99.900	(E)
GUARDIAN HEROES	109.900	(E)
GUN GRIFFON	99.900	(E)
HANG ON GP 96	119.900	(E)
HI-OCTANE	79.900	(E)
KEYO FLYING SQUADRON 2	109.900	(E)
LOADED	99.900	(E)
MAGIC CARPET	109.900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	119.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	89.900	(E)
NEED FOR SPEED	109.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)
NIGHTS	119.900	(E)
OFF WORLD INTERCEPTOR	79.900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109.900	(E)
PANZER DRAGON 2	119.900	(E)
PRO PINBALL - THE WEB	99.900	(E)
RAYMAN	109.900	(E)
REVOLUTION X	89.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	89.900	(E)
ROAD RASH	109.900	(E)
SEA BASS FISHING	109.900	(E)
SEGA RALLY	129.900	(E)
SHINING WISDOM	109.900	(E)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	99.900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	109.900	(E)
SIM CITY 2000	119.900	(E)
SKELETON WARRIOR	99.900	(E)
SPACE HULK	99.900	(E)
STARFIGHTER 3000	109.900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	109.900	(E)
STRIKER 96	99.900	(E)
THE STORY OF THOR	99.900	(E)
THEME PARK	109.900	(E)
TITAN WARS	109.900	(E)
TOSHINDEN	109.900	(E)
TRUE PINBALL	109.900	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99.900	(E)
VALORA VALLEY GOLF	109.900	(E)
VICTORY BOXING	119.900	(E)
VICTORY GOAL INTERNATIONAL	89.900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	129.900	(E)
VIRTUA FIGHTER KIDS	109.900	(E)
VIRTUAL GOLF	109.900	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	109.900	(E)
WING ARMS	109.900	(E)
WIPE OUT	109.900	(E)
WORLD CUP GOLF	109.900	(E)
WORLDWIDE SOCCER 97	119.900	(E)
WORMS	109.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	99.900	(E)

MEGADRIVE		
AAH REAL MONSTER	49.900	(E)
ANIMANIACS	79.900	(E)
ARCADE CLASSIC	69.900	(E)
ASTERIX - THE POWER OF THE GODS	89.900	(E)
BATMAN & ROBIN	109.900	(E)
BATMAN FOREVER	79.900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	109.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	59.900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99.900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	79.900	(E)
DAFFY DUCK	69.900	(E)
DESERT STRIKE	59.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	59.900	(E)
DISNEY COLLECTION	79.900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	89.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	59.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	49.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900	(E)
FIFA SOCCER 96	99.900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	89.900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49.900	(E)
HYPERDUNK	69.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79.900	(E)
JUDGE DREDD	99.900	(E)
JUNGLE BOOK	89.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	89.900	(E)
LIGHT CRUSADER	89.900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	69.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.900	(E)
NBA LIVE 96	99.900	(E)
NHL HOCKEY 97	109.900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	109.900	(E)
PINOCCHIO	119.900	(E)
POCAHONTAS	119.900	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	69.900	(E)
RED ZONE	69.900	(E)
REVOLUTION X	69.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69.900	(E)
RISTAR	59.900	(E)
ROAD RASH	59.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.900	(E)
ROLO TO THE RESCUE	59.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.900	(E)
SKELETON KREW	59.900	(E)
SONIC 3	109.900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69.900	(E)
SONIC COMPILATION	79.900	(E)
SPARKSTER	69.900	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.900	(E)
SPIROU	99.900	(E)
SPORTS COMPILATION	99.900	(E)
STREET RACER	99.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	69.900	(E)
SYNDICATE	79.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	69.900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.900	(E)
THE LION KING	99.900	(E)
THEME PARK	109.900	(E)
TIME KILLER	99.900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	119.900	(E)
TINY TOONS	79.900	(E)
TOY STORY	119.900	(E)
TURTLES - THE HYPERSTONE HEIST -	89.900	(E)
TURTLES -TOURNAMENT FIGHTERS-	79.900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	89.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WORMS	89.900	(E)
ZOOL	69.900	(E)
ZOOP	59.900	(E)

SUPERNINTENDO		
90 MINUTE	129.900	(E)
ACTRISER	69.900	(E)
AIR CAVALRY	145.900	(E)
ANIMANIACS	69.900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129.900	(E)
BATMAN FOREVER	89.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.900	(E)
BREATH OF FIRE 2	139.900	(E)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	79.900	(E)
CLAYMATES	59.900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	99.900	(E)
DESERT FIGHTER	99.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	89.900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	139.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139.900	(E)
DOOM	119.900	(E)
DRACULA	89.900	(E)
EARTH WORM JIM 2	109.900	(E)
F ZERO	79.900	(E)
FEVER PITCH	69.900	(E)
FIFA SOCCER 96	109.900	(E)
FINAL FIGHT 3	139.900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	89.900	(E)
FULL THROTTLE -ALL AMERICAN RACING-	129.900	(E)
HAGANE	89.900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	89.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	69.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	129.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY GAME	69.900	(E)
IZZY'S QUEST	99.900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	99.900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	79.900	(E)
KILLER INSTINCT	79.900	(E)
KIRBY'S DREAM COURSE	89.900	(E)
KIRBY'S GOST TRAP	59.900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	99.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MEGA MAN X 2	139.900	(E)
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	89.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	119.900	(E)
MOHAWK & HEADPHONE JACK	119.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149.900	(E)
NBA GIVE N'GO	159.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	119.900	(E)
NINJA WARRIOR	119.900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	129.900	(E)
ON THE BALL	59.900	(E)
PARODIUS	69.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	99.900	(E)
PILOT WING	69.900	(E)
PINK GOES TO HOOLLYWOOD	69.900	(E)
PINOCCHIO	139.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119.900	(E)
POWER PIGGS	129.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	149.900	(E)
PREISTORIK MAN	89.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REVOLUTION X	79.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	69.900	(E)
SECRET OF EVERMORE	159.900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	109.900	(E)
SHAQ-FU	79.900	(E)
SPAWN	89.900	(E)
SPIROU	119.900	(E)
STARGATE	89.900	(E)
STREET RACER	99.900	(E)
SUPER BATTLETANK 2	89.900	(E)
SUPER BC KID	59.900	(E)
SUPER BOMBERMAN	69.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	139.900	(E)
SUPER DROPZONE	59.900	(E)
SUPER GHOULS & GHOST	89.900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109.900	(E)
SUPER MARIO KART	99.900	(E)
SUPER MARIO WORLD	69.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	59.900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79.900	(E)
SUPER TENNIS	69.900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	139.900	(E)
THEME PARK	129.900	(E)
TIN TIN (IN TIBET)	129.900	(E)
TINY TOONS	89.900	(E)
TOY STORY	139.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
UNIRALLY	69.900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	79.900	(E)
WING COMMANDER	59.900	(E)
WORMS	109.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	109.900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139.900	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZOOL	69.900	(E)

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 32 Dicembre 1996

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Ideazione copertina, grafica e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci, Niall "Nilo" Bellabarba, Massimiliano "Giano" Gianelli, Massimo "N64" Ferrari
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: Fo.Li.Graph - Monza (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950

Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: Gruppo Futura S.r.l., Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 23444201. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

RUBRICHE

SATURN

SUPER NES

GAMEBOY

MEGADRIVE

NINTENDO 64

ATTENZIONE!

IL SERVIZIO DI HOT-LINE TELEFONICA PER TRUCCHI E SOLUZIONI DEL VENERDI' E' SOSPESO PER PROBLEMI TECNICI PER I MESI DI DICEMBRE E GENNAIO. CI SCUSIAMO CON I NOSTRI LETTORI PER L'INCONVENIENTE, CONFIDANDO DI RIPRENDERE LA HOT-LINE AL PIU' PRESTO.

MET

< GLi SpeCIAliStI! >

SOFTWARE SATURN USA

AREA 51	119.000
BATMAN FOREVER	119.000
CONTRA	119.000
DARK NET	119.000
DEADLY SKIES	119.000
DRAGON FORCE	119.000
FIFA SOCCER '97	119.000
IRON MAN	119.000
POLICENAUTS	119.000
RETURN FIRE	119.000
SONIC X-TREME	119.000
SUPER MOTOCROSS CHAMP	119.000
THE CROW	119.000
THREE DIRTY DWARVES	119.000
VIRTUAL ON	119.000

SOFTWARE SATURN EURO

AMOK	99.000
CASPER	99.000
COMMAND & CONQUER	99.000
CRUSADER	99.000
DAYTONA REMIX	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
DISCWORLD	99.000
DOOM	99.000
EXUMED	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
HEXEN	99.000
LOADED	99.000
NHL HOCKEY '97	99.000
SCORCHER	99.000
TOMB RAIDER	99.000
WORLDWIDE SOCCER '97	99.000

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS
MARIO KART R	PILOTWINGS
ST. ANDREWS GOLF	WAVE RACE 64
PERFECT STRIKER	STAR WARS

NOVITA' GIAPPONESI

BATSUGUN	129.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
GALS PANIC	129.000
HAKAIDER	129.000
SAILOR MOON S	129.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	129.000
SEGOKU BLADE	129.000
SEXY PARODIUS	129.000
STR. FIGHTER ZERO 2	119.000
THUNDER FORCE GOLD	99.000
TOSHINDEN 2	129.000
VIRTUA COP II + GUN	TEL.
VIRTUAL ON	119.000

SUPER OFFERTA NATALIZIA

CASPER (EURO) +
UN GIOCO A TUA SCELTA (EURO)
SOLO L. 160.000!!!

OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	49.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST 9 BASEBALL	49.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

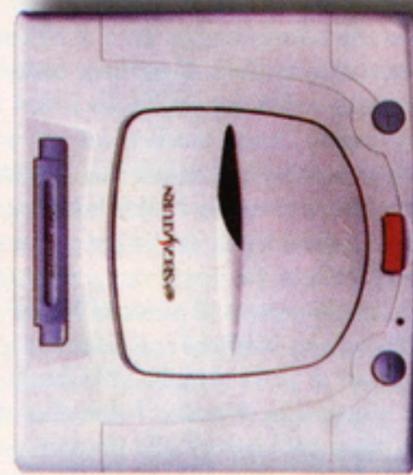
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

RIVENDITORE CONSIGLIATO PER LA TOSCANA:

PUNTO SOFT 3 V.LE GUIDONI 77/B - FIRENZE -TEL. 055/4361522

PUNTO SOFT 7 TEL. 0574/42721

ACCESSORI SATURN
ADATTATORE USA-JAPAN-EURO 59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY 99.000
DOUBLE STICK VIRTUAL ON TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS 79.000
JOYPAD COMPATIBILE 39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI 59.000
JOYPAD SEGA 59.000
JOYSTICK INFRAROSSI 99.000
JOYSTICK NAKI 89.000
KIT INTERNET NETLINK TEL.
MODULATORE ANTENNA 49.000
MOUSE 89.000
VIRTUA STICK 119.000
PER TUTTO IL MESE DI
DICEMBRE
SIAMO APERTI ANCHE DI
DOMENICA !!
PAGAMENTI CON
CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA
ACQUISTA PRESSO DI NOI
LA TUA RIVISTA PREFERITA
3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN
PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000
ACCESSORI ULTRA 64
CAVO SCART RGB 29.000
JOYPAD ORIGINALE 59.000
MEMORY CARD 39.000
MODULATORE RF TEL.
ULTRA 64
SATURN
NOLEGGIO
VIDEOGAMES
SEGA SATURN
SATURN JAP + 2 GIOCHI 499.000
SATURN USA 399.000
ULTRA 64 JAP + MARIO TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO TEL.
MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)
Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione
CE
Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378
PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

"Sebbene la desolazione abbia invaso la città con un dilagare di onde, il ciliegio offre sempre la sua fioritura di un tempo"

(Senzai Washi, antologia di poesie imperiali compilata da Fujiwara Shunzei e offerta all'imperatore nel 1188)

Nessuna società sarebbe in grado di evolversi e prosperare senza avere al suo interno degli individui specializzati in un'arte, una scienza o nel commercio dato che gli uomini dipendono naturalmente gli uni dagli altri, non soltanto per la loro sussistenza ma anche per tutto quello che riguarda i fattori del loro benessere. E' quindi naturale che in ogni tipo di società si formino delle corporazioni che raggruppano gli individui dotati di talenti affini onde assicurarsi la propria sussistenza, che però non si basa solo ed esclusivamente sulla mera capacità produttiva. Nel Giappone Medioevale infatti, nelle città più grandi, esistevano al fianco dei commercianti e dei samurai anche alcuni medici appassionati di classici cinesi che seguivano gli insegnamenti di trattati specializzati risalenti all'epoca T'ang o opere giapponesi come quella di Tamba Yasuyori (928 - 984) intitolata Ishinhou. Ovviamente, rileggendo oggi queste opere si ha l'impressione di trovarsi di fronte a tecniche alquanto barbare, prive di qualsiasi fondamento scientifico, tuttavia molti dei rimedi citati in questi testi non erano assolutamente privi di efficacia essendo il loro impiego il risultato di prolungate ed attente osservazioni. Si trattava sostanzialmente di una serie di cure completamente naturali a base di radici, funghi, foglie e fiori di piante diverse che, in alcuni casi, risultavano efficaci tanto quanto i nostri moderni intrugli a base di composti chimici. Si tratta di un insieme di conoscenze di inestimabile valore che, soprattutto oggi, potrebbe tornarci più utile che mai! Questo nostro ultimo decennio è stato infatti caratterizzato, oltre che dalla comparsa/scomparsa di numerosi sistemi ludici, anche dal sorgere di tutta una nuova serie di infezioni e patologie legate all'utilizzo dei questi nuovi ritrovati della tecnica umana che hanno paralizzato pian piano i sistemi nervosi di parecchi fruitori nonché di svariati esperti del settore. Un'atrofizzazione fastidiosa, in alcuni casi addirittura irreversibile, alla quale però vorremmo tentare insieme a voi di porre rimedio utilizzando una serie di infusi e decotti che i contadini del medioevo giapponese avevano l'abitudine di assumere per via orale (questo ci tengo a precisarlo). Dunque per i crampi allo stomaco provocati da titoli di una o più console rivali il rimedio più indicato è, indubbiamente, la vescica biliare d'orso (Kuma no I). Le radici di Jin Seng sono invece l'ideale per prolungare la vita del vostro sistema mentre gli unguenti a base di olio di rospo (Game no Abura) possono essere utilizzati per rendere i CD ancora più lucidi e splendenti. Contro le morsicature di eventuali avversari virtuali applicate invece una foglia di Convolvolo schiacciata. Un decotto di radici di peonia è sovrano contro la diarrea epistolare mentre contro il mal di denti da beat 'em up la cura migliore è quella di applicare sulle gengive doloranti della cenere ottenuta bruciando aghi di pino. Per le malattie nervose da "luoghi comuni" e per regolarizzare l'afflusso di sangue al cervello è possibile ricorre ai Moxa mentre nei casi più disperati è possibile fare appello ad una Miko, una vestale del santuario Shinto con qualche nozione di stregoneria. Nella sfortunata eventualità in cui il vostro caso non rientrasse in una delle categorie sopra citate o la vostra situazione fosse ben più disperata l'unico rimedio possibile è quello di mettersi direttamente in contatto con la reda di Mega: saremo ben felici di risolvere i vostri problemi sostituendoveli, seduta stante, con altri più freschi attuali ed ugualmente fastidiosi. Provare per credere!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Discussioni civili ovvero...

SUSSULTI EPISTOLARI

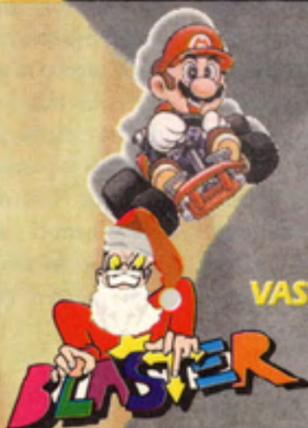
A cura di Mad Jab 21 alias Certosino Galbani

MBF sul numero di ottobre a pagina 14 pubblicava un "pezzettino" di una mia lettera (per la precisione "arbitrariamente" sono state prese solo le ultime sette righe di due pagine che non discorrevano certo di Bad Cat, per carità). Voglio precisare a tutti che quello che quanto vi era riportato non corrispondeva al contenuto della mia missiva ma di un corollario a perdere (un post scriptum) che avevo aggiunto per indicare che non ritengo utili le lettere di persone che stilano giudizi facili, pretenziose lapidarie sentenze senza aver, molto spesso, neanche sfiorato il gioco di cui "orano et laborano" sul pezzo di carta (non sono quindi in questione lettere come "Mario è di Sinistra": erano paradossalmente più confacenti a una rivista di video giochi le domande di Bad Cat che la risposta a seguire di MBF: ma dove crede di scrivere? E' sempre una rivista di videogiochi! Se vuole le rivelazioni che si converta al Buddismo: è di moda e dicono che funzioni... Poi fra i Vip si sentirà a suo agio... non so gli altri...). Ora se spesso è difficile distinguere tra il bene e il male e ognuno ha il diritto di parola, è pure vero che le lettere di Bad Cat sono un'inflazione "inutile" (e non sono il solo che si è lamentato, senza per altro ricevere insolenze tipo quelle in questione, anzi!!) tanto è vero che l'esimio Bad Cat si è autodenunciato come un controsenso di "esperto di 32 bit ma possessore solo di Snes" quindi non andava più in la di un dato di fatto. Parlo di inutilità per chi come me ama leggere Mega Mail per cercare di trovare pareri di gente che "gioca a fondo" e parla per esperienza personale concreta e che magari riesce a condire il tutto con un pizzico di ironia e/o originalità. Senza averlo preteso, già di per se, questo è un concetto più che lecito travisato e preso come spunto per "recitare una commedia senza testo " (noi buffoni siamo in buona compagni...). Se fossi un "cacciapubblicazioni" avrei perlomeno infestato le poste quanto il buon Bad Cat ma è evidente che non sono così popolare giacché, fondamentalmente, la cosa non mi interessa. Se scrivo, quando scrivo e se uso diversi pseudonimi (un po' di fantasia: che male c'è'?) lo faccio perché mi va, a volte anche per il semplice piacere di scrivere unito a quello di "inchiostrare" quello che penso e che giudico e che ritengo esporre ma solo dopo aver provato. Nel contesto di Mega Mail forse l'ironia fine a se stessa può essere tacciata di inutilità e non è solo per questo che usualmente amo veleggiare con spirito e contenuti più o meno in egual misura. Le lettere in questo modo risultano meno noiose, più originali e nel contempo pongono quesiti che a loro volta si sposano con quelli dei più, vengono pubblicati e fanno seguire dibattiti che, almeno per chi li ha posti, sono interessanti. Detto ciò ebbravo il nostro Sherlock Holmes!! Se avessi voluto sul serio nascondere MadJab21 (si! Lo stesso che nel Mega Mail e Supposta ricevette più o meno aggettivi come "genio", "scribano" eclettico o anche buffone intelligente, sottile, arguto, cyberpunk filonietzsche/Bukowski: un po' di tutto insomma... ergo manca il "cacciapubblicazioni"? Simili affermazioni antitetiche sono colpa delle paturnie dell'età? Che si decidano: gli incerti non fanno bella figura...) state certi che non se ne sarebbe accorto: stesso stile, stessa carta, stessi margini e caratteri... Stessa città e beh... anche gli stessi errori. Ma dai!! Purtroppo devo constatare che nella migliore delle ipotesi MBF o è stato molto superficiale (distrazione, presunzione o appartenenza ai canonizzati "non vedo al di là del mio naso" o anche semplice stress: mi sembrava un po' teso anche nella risposta a Zippi. Che sia alla frutta? Guarda che arrampicandosi sui vetri non si riescono a raccogliere le mele...) oppure ha dato sfogo a pregiudizi personali (poiché il lettore non è a conoscenza di alcune mie missive, indirizzate all'esimio MBF: non vedo altra ragione): dolo o meno il risultato è comunque una scorrettezza bella e buona. Per quanto dissentissi, in merito a diverse questioni videoludiche o redazionali (il suo "mare" è esclusivamente "il mio è meglio del..."? Gli piacciono solo i tipi con aperture come "Megabravissimo MBF..."?) dalle posizioni di MBF, non mi sarei aspettati di vedere "crollare" un giornalista "dietro così facili costumi". Gli rimando la lettera che non ha pubblicato e che senza presunzione, sono sicuro si elevi da una moltitudine che ben meno contenuti possiede (al limite non meno delle due lettere pubblicate di LucaXX). Signor maestro ce lo dia lei un esempio. Sarebbe corretto che il lettorato potesse giudicare quelle che io definisco probabilmente "diffamazioni" arbitrariamente spinte da bassi istinti. Se poi i contenuti delle mie lettere non corrispondono alle esigenze della posta non fa niente, non cerco la pubblicazione a tutti i costi: credo in quello che scrivo. Che la lettera della diatriba venga o no integralmente esposta al pubblico ludibrio, sarà comunque opportuno testare se la correttezza di MBF si limita ai semplici insulti gratuiti che si nascondono dietro la propria "piccola" posizione redazionale o lascia spazio ai chiarimenti di quello che potrebbe essere o conciliarsi in un malinteso per quanto questa fiduciosa premessa potrebbe già essere di per se un complimento.

n.b.
Chiarimenti disdicevoli e amenità tipo quelle della risposta alla lettera pubblicata di MadJab21 (qui riportata in testata) sono cortesemente disincentivate dall'essere esposte al pubblico ed alla mia attenzione: in qual caso riterrei già, con gratitudine e senza rammarico, il silenzio come una più che esauriente risposta.

Versione integrale della lettera di Certosino Galbani alias MadJab 21

***Sinteticamente (momenti di gloria) a settembre la prima apertura la dava un tale (LucaXX) che esaltava il suo **JF2**, che criticava **DKC2**, che era confuso sul divertimento ricavabile dalla sua Psx rispetto al suo Snes, che concludeva sulla corsa al futuro (troppo frenetica) e sul cosa ce ne facciamo dei bit e della potenza in più. A pro di **DKC2** rispondeva B. Cat e a me pare che fu anche troppo gentile oltre che, per una volta tanto, succinto, oggettivo e utile. A **DKC2** manca qualcosa di **Yoshi**... e a **Yoshi** manca qualcosa di **DKC2**, fatto sta che tra i platform più recenti sono le cose più belle e divertenti anche contando il recentissimo **Rayman** e l'ultimo **Super Mario 64** (no è...! Tanto per non farmi tirare le freccette: attualmente possiedo Saturn, Psx, U64 e Snes e relativi giochi che cito o che ho spremuto al 100% come ogni amante del genere che si rispetti). E non rigiriamo la frittata sul fatto che uno è treddì l'altro è pomi... parlo di divertimento puro e semplice (io, questo mese, ho giocato per la prima volta con il vecchio **Super Mario World** e mi sono divertito). Tanto di cappello se dopo un sequel (**DKC2**), ne esce uno ancora migliore e tra i migliori nel suo genere (regge il passo con i 32 e con i 64... appunto... non solo bit!). Miyamoto non fa stragi: dopo aver finito un platform lo si giudica, bello o brutto. Probabilmente c'è solo una maggiore aura d'enfasi (non è sempre oro ma fino ad ora non ha mai tirato pacchi) ma quella, si sa, è la parte più semplice dell'hype. I bit servono per creare nuove prospettive che tutti apprezzano e senza le quali sarebbe impossibile sbavare sulle foto di **VF3** o, più semplicemente, sviluppare concept come quelli di **JF2** che LucaXX apprezza moltissimo (e io pure: un bel 90 si poteva dare. Tra l'altro la prima versione jap conteneva anche un cd con il primo episodio). Fatto sta che non tutti i giochi abbisognano di certi bittaggi, piuttosto molte volte si tratta di contorni di patate dove il pollo è già buono e dove sa da fare ben poco se non un "mero" restyling grafico (perché da un 32 bit, in termini di voto, si pretende comunque di più no?). Il progresso è legato al commercio ma anche ad una naturale legge di mercato, umana come quella della ricerca. Che escano pure tutte le console del mondo... Tu rimarrai fregato solo se, a un prezzo ragionevole, una nuova macchina riuscirà ad imporsi al posto della tua. Le nicchie del Neo Geo in fondo non hanno mai sconfortato più di tanto dall'alba che lo vide alla luce con i suoi cartuccioni e pure quelle del 3DO. A mio avviso il tema che molti sottopongono più o meno coscientemente è la mancanza di personaggi trainanti. Una volta i giochi belli restavano lì sul podio, per mesi, senza paragoni rilevanti e con molte meno distrazioni della valanga di titoli, accessori e promesse d'hardware d'oggi (che preferisco). **SF** ci fu per MD e per Snes come pure MK e restano lì, **Mario** pure... La frenesia con cui oggi escono novità si è accelerata fino a sconcertanti operazioni di disturbo quali il 32X e le continue posticipazione dell'Ultra 64. Vivere con l'ansia non è vivere! E' pur un dato di fatto che i paradigmi e gli standard qualitativi si evolvono più velocemente di una volta visto anche che la pubblicità/marketing/hype ti porta a pensare di non avere mai il meglio: in questo senso "l'ultimo modello" ha lo stesso senso per una console/gioco che per altro. Eppoi, in ultimo, gli stessi utenti chiedono di meglio, l'hanno sempre chiesto ed è la grafica che salta all'occhio come il biondo di una bella gnocca. Non c'è più "IL picchiaduro" perché oltre a **SFA** c'è **SFA2**, ci sono gli **X-Men**, c'è **Vampire Hunter**, **KF '95**... Sul piano treddì **Tekken 2**, **VF2** e **Tohshinden 2**, insomma tutta roba valida che, in certi casi, può essere considerata migliore per una questione di gusti o in termini relativi. Io 'sta roba la ho tutta e mi sono divertito con tutti. **X-Men** per Saturn, per esempio, mi attizza ancora moltissimo e se, sempre per ipotesi casuale, non fosse uscito nient'altro (compreso il prossimo upgrade) sarebbe probabilmente restato negli animi di molti. I programmi si rubano l'attenzione l'un con l'altro come fanno le console con le fette di mercato. Tutto questo genera un po' di confusione. Non tutti possono permettersi di comprare tutti i titoli. Quelli che lo fanno poi rimangono fregati comunque perché spendono un sacco di soldi in una spirale che non finisce mai. Scrivere una lettera eleggendo a paradigma un gioco appena comprato e vederlo già caduto nell'oblio o annegato nell'interesse di nuovi prodotti al momento che questa viene pubblicata è frustrante. Questo porta alla difficoltà di avere il tempo per discutere, scambiare idee su di un singolo prodotto anche perché comprare un gioco per farlo vedere agli amici è sminutivo. Già, perché pare, secondo alcuni, che la roba oggi venga comprata per essere "finita" prima che giocata diventando quasi una sorta di "status symbol". Un gioco va comprato per essere giocato e per trarne divertimento non per essere finito e/o per avere l'ultimo modello fermo restando che, come dice giustamente lo spirito del demagogico MBF, il gioco è una forma di intrattenimento, non di stato. La PlayStation, sta sicuro, nel contesto odierno è una scelta valida come le altre: come ho già detto i giochi belli li fanno i programmatori. Quello che ti può dare il formato cd o la maggiore potenza è del tutto evidente, non ti fa volare ma è qualcosa che può aprire le porte a nuove esperienze ed è, fortunatamente, tendente al miglioramento, se poi i giochi sono brutti beh... non è colpa del bittaggio.

Prima di finire aprirei una parentesi poiché in testata ho citato il Bad Cat e pure in chiusura qui sotto e non a caso: il "maranza" mi ha notevolmente stupito dichiarando nella sua lettera (che segue quella di LucaXX sull'emmeci 29) di non aver mai posseduto né Psx, né Saturn né, tanto meno, l'Ultra 64... ma non solo: se ne evince pure che è, ed è sempre stato, solo possessore di un Snes (non che sia una colpa, anzi). Lo stupore nasce dal fatto che dopo mille dissertazioni sui 32 bit se ne esce fuori ammettendo che non ne possiede neanche uno. Ognuno può esprimere i suoi pareri ma quelli del Bad Cat non sono mai stati del tipo "io penso...", "ho visto...", "forse...": ce li ha sempre fatti passare per esperienza, detenzione, prova pratica... Dopo millenni di letterame vario (su più riviste), giudicando console e titoli a 32 bit e molto altro, sfiorando spesso e addirittura, con voce

autorevole e professionale, la recensione degli stessi, mi accorgo di quello che ho sempre pensato, ovvero che l'esimio non è altro che il solito cacciapubblicazioni tanto vuoto d'esperienza quanto pieno di parole. Continuate pure a dargli retta e a pubblicarlo, mi raccomando... In fondo fa sempre spettacolo, riempie le pagine della posta e scrive bene...

Non c'è davvero niente da dire caro il mio MadJab 21 la tua astuzia è veramente proverbiale. Ero al mio computer che stavo riportando le ultime battute della tua lettera quando all'improvviso mi sono balzate alle mente le parole di Matteo. Già, ci sei riuscito, sei stato pubblicato e non una ma ben due volte! Un vero colpo di genio che la mia povera mente non è riuscita a cogliere di primo acchito tanto ero pervaso dal dispiacere e, perché no, anche da un certo senso di disgusto per quello che ti era capitato. Sei riuscito a diventare una vittima caro il mio MadJab 21 e chi altri meglio di una vittima può riuscire ad ottenere ciò che gli spetta "di diritto"? Tuttavia non è di ciò che voglio parlare in questo momento: ho intenzione di riprendere in esame, alla luce delle tue affermazioni, la tanto agognata missiva "della discordia" che tu stesso ci hai così gentilmente reinviato per appurare se danno davvero ci fu. Partiamo da una constatazione pura e semplice: l'unico punto in cui tu citi il buon BadCat nella tua lettere si trova attorno alla terza quarta riga quando parli di DKC2. Fin qui nulla da dire, dopo di che la tua missiva prosegue con una serie di argomentazioni che, devo ammettere, risultano piuttosto interessanti e che, per certi versi, mi spiace di non poter trattare in questo momento. Il discorso scorre via liscio e senza intoppi: si parla di bittaggi, di nuove console, di nicchie di mercato e di paradigmi che non esistono. Fatto ciò arriva il momento di tirare le fila del discorso; scattano così le tue idee riguardo il gioco come fonte di divertimento e non di stato (cosa che, d'altro canto, il buon MBF va predicando in giro da una vita), sulla bontà della scelta costituita da PlayStation e sulle possibilità legate ai nuovi media. Bene, questo è quanto, anzi no... Un momento, sul fondo della tua missiva, staccato dal resto del discorso, compare una sorta di Post Scriptum. Si tratta delle parte che ha causato le tue ire spingendoti a coprire il buon MBF di insulti e di tacciarlo di epiteti a dir poco ignominiosi. Detto ciò, visto che il buon Matteo non è più su MC, mi permetto di risponderti io e non ho la benché minima remora a dirti che quanto ai scritto in fondo alla tua prima missiva rappresenta una caduta di tono veramente vergognosa. Il tuo intervento è stato portato avanti con una tale unanimità di convinzioni che, leggendo la tua lettera, mi sono fermamente convinto di trovarmi di fronte ad una stupefacente manifestazione di falsa coscienza. Questa si verifica quando colui che pensa, in luogo delle cause reali di uno o più avvenimenti e/o comportamenti, si immagina delle cause false o apparenti. Si tratta di una sorta di percezione delirante della realtà in base alla quale tu, caro il mio MadJab 21, ti sei autoconvinto di quanto hai detto dimostrando di non riuscire a vedere al di là del tuo naso e di non capire il tuo errore, ovvero quello di aver insultato gratuitamente una persona basandoti solo ed esclusivamente su dei preconcetti personali. Tu affermi infatti che, per te, BadCat è un cacciapubblicazioni perché si è permesso di esprimere dei pareri su alcuni giochi che non "possiede". Ordunque, se noi considerassimo giusto questo tuo presupposto ciò vorrebbe dire che chiunque non possieda una console non solo non può ma, a giudicare da quanto hai scritto, non deve neanche permettersi di esprimere un parere su un gioco! Beh, permettimi di dissentire! Ho infatti potuto constatare che, spesso e volentieri, sono proprio i non-possessori di una macchina a risultare i più onesti e disinteressati. Inoltre, ti sei guardato in giro ultimamente? Ti è capitato di leggere le recensioni di buona parte della stampa del settore? Se sì, allora ti sarai senz'altro accorto della non necessità dichiarata (anche se non in modo aperto) di provare a fondo un gioco per fare una recensione. Tutto quello che ci vuole sono quattro foto, due righe di testo ed un commento nel quale si segue il trend generale; in fondo perché mai bisognerebbe fare diversamente se è questo che la gente vuole? Perché mai scontentare una software house dando un "brutto" punteggio ad un gioco quando poi c'è gente che vede capolavori dietro ogni angolo? Massì, chi se ne frega! Diamo solo voti dall'ottanta in su e via andare, vorrà dire che quando usciranno dei titoli veramente massicci cominceremo ad appioppargli i 115% e 120%! Il tuo errore, caro il mio MadJab, è quello di non voler ammettere che anche gli altri possono esprimere liberamente le proprie idee, sensazioni ed emozioni. Di voler avere sempre l'ultima parola e, soprattutto, di avere sempre quella "giusta", quella vera, perché tu "possiedi un Saturn, una PS-X, un Ultra 64... che hai spremuto all 100%". Cocco bello diciamoci le cose come stanno: non è MBF ad aver sbagliato, non è il buon filosofo ad essere arrivato alla frutta, sei tu! Certo, sono d'accordo, non pubblicando per intero la tua missiva il caro Bittaglia ha commesso un errore tuttavia si tratta comunque di un errore di forma, e non di contenuto come invece tu vorresti farci credere! Quello che invece hai commesso tu è una mancanza ben più grave che non può e non deve passare inosservata come se fosse possibile mascherare insulti e offese dietro fiumi di belle parole!

Ed ora lascio la parola a...

A cura di Bad Cat

Non sono mai stato famoso per la mia simpatia; quelli che mi disprezzavano hanno imparato ad odiarmi, tant'è che credo proprio di essere degno del mio nome. Ciò non di meno vorrei chiarire alcune cosette che avevo dato per scontate. Io possiedo ufficialmente solo un Super Nintendo, su questo non ci piove neanche un po' ma, grazie all'ausilio dei miei colleghi e amici ho avuto modo di giocare (non provare ma proprio giocare) con quasi tutte le console in circolazione ad eccezione del PC-Engine, del 3DO e del Virtual Boy. Non parlo quindi in termini puramente astratti, l'unica cosa vera è che non ho mai giocato a **Super Mario RPG** né, avendo la versione Pal del Super Nintendo, potrò mai giocarci ma questo lo avevo già scritto. Comunque, nel mio riferimento a **Congo Bongo** volevo solo dire che i platform isometrici non sono certo una novità, senza nulla togliere a quel pezzo di giocone che deve essere **Super Mario RPG**. Riguardo a **Donkey Kong Country** e a **Mortal Kombat** caro il mio Good Dog tu hai capito esattamente l'opposto di quel che volevo dire (ti consiglio spassionatamente di andarti a rileggere la mia missiva) quindi te lo traduco in termini più chiari: **MK1** era una catsata sia su Snes che da qualsiasi altra parte ma, non si sa come, è riuscito a far tremare **SF2**, sicché la Akklaim ne ha prodotto un seguito decisamente più sensato. **DKC1** non era stato concepito per competere con **Mario** ma rimaneva comunque un buon gioco. Con **DKC2** c'è stato invece un notevole salto di qualità, non tanto nella già collaudata grafica ma nella giocabilità. Se vi ostinate a non ammettere che fra **DCK 1** e **2** c'è più differenza che fra **Street Fighter 2** e **Super Street Fighter 2** significa che: o non ci avete mai giocato o siete dei superficiali. Detto ciò, se volete continuare a denigrare il sottoscritto fate pure, il vostro veleno rimbalza su di me come le pallottole sul corpo di Superman. FuruFuruFuru!

Il mondo dei balocchi
AD PERSONAM

A cura di Zippi

Filosofo Carissimo (o chi per lui...) prendo in esame Mega Mail del numero 30, quello datato Ottobre 1996, all'interno del quale compaiono un tot di scazzi ed incomprensioni varie riguardanti alcune miei precedenti interventi epistolari... Sono dispiaciuto, ma solo un po' diamine, con il sig. Bussi il quale non cogliendo a fondo il significato delle mie argomentazioni mi attacca con immotivata acrimonia quando, con la poca ironia di cui sono capace, oso affermare che a me **Sonic** sta sugli zebedei tirando fuori l'ipotesi farlocca & banale seconda la quale il sottoscritto in qualità di utente Sony e Nintendo sarebbe invidioso del fatto increscioso ed inammissibile di non poter disporre di cotanta mascotte in rappresentanza delle mie console. Un simbolo che, sono parole del sig. Bussi, avrebbe superato in popolarità persino Topolino!!! L'affermazione si commenta da sola e non voglio aggiungere niente di mio! Caro Bussi, mettiamola così, io mi contraddico spesso anzi, il mio modus cogitandi è caratterizzato da numerose incertezze che spesso mi fanno cambiare idea "sulle cose e sulla gente..." ma il fine del mio sproloquio rimane ancora una volta il medesimo: PERSONALMENTE trovo i platform con **Sonic** poco, molto poco attraenti in primo luogo per la viscerale mancanza di elementi "ponderanti". Si svolge tutto troppo velocemente, non si ha il tempo di riflettere, bisogna solo agire e sincronizzare al meglio i movimenti sul pad... troppo stressante! Preferisco l'azione più ragionata dei giochi di Miyamoto laddove, non di rado, capita di imbattersi in enigmi o puzzle che, per quanto semplici e intuitivi, hanno il dono di interrompere sessioni di pura azione costringendo il giocatore a fermarsi e mettere in moto un po' di cellule celebrali... Tutto qui, mi credo... E l'invidia di cui lei sig. Bussi parla me la risparmio per **Sega Rally**, **Virtua Cop**, **VF2**, **Nights** e **Panzer Dragoon 2** anche se a pensarci bene non si tratta proprio di invidia... No, direi piuttosto ammirazione per quei 5 giochi che trovo splendidi non dimenticando però che qualche bel giochillo lo posso "vivere" anche io sul mio bussolotto grigio. Penso ovviamente a **Tekken 2**, **Motor Toon GP 2**, **Resident Evil**, **Formula 1**, **R. R. R.**, **Total NBA** e così via. Cosa vuole che le dica: per me l'ideale sarebbe che i giochi "bbbelli" fossero appannaggio di tutti, che le conversioni fossero universali e che tutti noi, fratelli videogiocanti, ci divertissimo come puzzole potendo scegliere i game che più ci aggradano senza limitazioni di sorta. Lo so, è solo demagogia spicciola, forse utopia ma non mi sento un ipocrita se affermo ciò. Il buon MBF dice che nascondo la manina dopo il lancio del mattone ma, cazzo, io non voglio tirare mattoni o macigni contro chicchessia. Io vivo così e voglio continuare a credere che le dispute sciocche rappresentano il retaggio di una società basata sempre più sulla competizione fine a se stessa. "La mia console ha i chip più potenti della tua!" "E la mia ha la ma-

scotte più famosa della tua." "Io ce l'ho più lungo del tuo!" "Ma il mio è tutto dorato." "Signora quel detersivo è un merda provi questo!". Insomma potrei andare avanti con gli esempi ma non mi sembra il caso ma se è così che la pensate allora alzerò il drappo bianco in segno di resa con la consapevolezza dell'utilità di un dialogo fra sordi unita all'amarezza (ma non tanta, no) di essermi sbagliato ancora...
Mi inchino alla sapienza e vi saluto.

Bah, sono basito... Forse sarà a causa delle mie limiate capacità interpretatavi ma sinceramente non vedo il motivo di tanto sdegno. Sarà perché non riesco a concepire il termine "disputa fine a se stessa", anzi, a dir la verità la considero una affermazione senza senso. Per il sottoscritto infatti caro Zippi una disputa è una discussione, un colloquio che presuppone un confronto che, che ti piaccia o no, può essere condotto su qualsiasi tipo di binario. Certo, sono consapevole del fatto che non sia piacevole ed edificante vedersi contestare da persone che invece di fornire argomentazioni e parere oggetti la buttano sempre sul personale o sul "a me piace..." ma... Ehi! In fondo, si tratta ne più ne meno di quello che hai fatto tu con la tua missiva precedente. Non ti piace Sonic? Va bene, personalmente non ho nulla da obbiettare però, visto che si tratta di un tuo parere personale, preparati anche ad affrontare le "ire" di chi ha eretto questo titolo a paradigma del genere. Vedi caro Zippi, non basta scrivere una lettera nella quale si esprimono in modo pacato le proprie idee, nossignore, bisogna anche prepararsi ad "accettare" le varie contestazioni. L'unica cosa veramente importante è quella di riuscire sempre a mettere in chiaro le proprie riflessioni dopo di che mi pare logico che ogni persona che decide di fruire dei tuoi scritti sia libero di analizzarli e giudicarli in maniera diversa. Anche se sei tu l'autore non sta a te dire alla gente come questi vanno interpretati: una volta che hai chiuso la busta e la hai infilata all'interno di quel piccolo e oscuro cassonetto rosso, il soggetto dell'azione non sei più tu ma le persone che la leggono. Il sig. Bussi ha espresso un suo sospetto, e allora? Non vedo proprio il motivo per cui debba essere tanto amareggiato da calare subito le brache se qualcuno "fraintende" o, meglio, dà una interpretazione diversa dalla tua su quello che hai inchiostrato. Il dialogo diventa inutile solo quando la gente invece di rispondere comincia ad ignorarsi. Fino a quando ci sarà anche la benché minima parvenza di dialogo (anche polemico) ci sarà anche la possibilità di cambiare (e questo riguarda tutti). L'importante è non lasciarsi mai andare, non lasciarsi sopraffare dagli altri e dalle loro idee ma di riuscire ad avere sempre la forza ed il coraggio di riproporre e perorare i propri credo uno, dieci, cento, anche mille volte se questo può essere necessario. Sembra folle, lo so, tuttavia non puoi pretendere che tutti la pensino come te anche quando puoi avere ragione; l'unica cosa da fare è quella di rimboccarsi le maniche, prendere la penna e ricominciare ad inchiostrare. Se è la pace dei sensi che stai cercando beh, allora l'unico modo per raggiungerla è quello di staccarsi dagli affetti terreni, di smettere di scrivere e di chiuderti nel tuo piccolo mondo. Qualcosa però mi dice che non lo farai: il paradiso puzza troppo di noioso!

Il fondo del barile

TRIPUDIO INTESTINALE

A cura di Lepri Riccardo

Cara redazione di Mega Console, sono un ragazzo di 18 anni e posseggo un Saturn. Vi scrivo per lanciare un messaggio a tutti coloro che mandano lettere facendo dibattiti tra PS-X e Saturn. Nei numeri precedenti della vostra rivista ho letto lettere di possessori di Saturn che dicevano che **Sega Rally** era superiore a **Ridge Racer Revolution** e questa è una cavolata mondiale: non è affatto vero! Tanto per cominciare le macchine del game per il 32 bit Sega hanno una risoluzione più bassa ed inoltre in **Sega Rally** si verifica un po' di clipping mentre in **Ridge Racer Revolution** la cosa non esiste. Detto ciò bisogna, comunque ammettere che la grande S è riuscita a convertire in maniera eccezionale **VF2** nonostante le minori capacità 3D della sua macchina. Con questo non voglio certo condannare il Saturn anzi, sono contento dell'acquisto che ho fatto perché ho trovato una serie di prodotti che mi hanno regalato molte emozioni come **Victory Goal '96** e lo stesso **VF2**. Quello che voglio dire con questa mia missiva è che PSX e Saturn sono due console sullo stesso livello e che essere di parte non serve a niente perché tanto, alla fine, i nodi saltano sempre al pettine!

A cura di Enrico Ravenna

Caro Fabio, ti scrivo per raccontarti una storiella: una bella mattina dopo essermi svegliato, lavato, ecc. vado in edicola a cuzzarmi l'ultimo numero di Mega. Torno a casa e mi metto a leggere quando... Arghhhhh! Su Mega Mail c'è un altro tizio che infama Saturn e Sega. Orrore! Visto che sono un tipo calmo (settimo anno di arti marziali) e che ho 20 anni non me la prendo molto e mi limito ad un sonoro vaffan... Ora premetto che ho un Saturn e se all'inizio noi possessori del 32 bit Sega dovevamo subire le sbruffonate dei fan Sony che reputavano, e reputano tuttora, il Saturn come una console che "non vale nemmeno un terzo di PlayStation", oggi possiamo dimostrare esattamente il contrario grazie all'aiuto della testata numero uno del settore: Mega Console. Ora, tralasciando l'ormai assodata superiorità in campo 2D per quel che riguarda il Sat nei confronti della PS-X (**UMK3** e **KoF'95** insegnano) vorrei addentarmi anche nel campo del 3D. Con **VF 1** la Sega aveva deluso noi fan, è vero, e spinto così parecchia gente a scegliere Sony che sbandierava ai 4 venti **Tekken** (che tra l'altro non è che la copia migliorata del primo **Virtua Fighter** visto che è stato Sega a rivoluzionare il mercato dei beat 'em up introducendo il 3D). Così noi pur sostenitori della Sega aspettavamo fiduciosi l'ora della riscossa e, anche in questo caso, Sega non ci ha deluso introducendo un nuovo sistema operativo in grado di sfruttare adeguatamente (anche se non a pieno) l'hardware 3D di Saturn. L'evoluzione però è solo all'inizio e con il tempo migliorerà ancora. Già con la seconda generazione di titoli, Sega aveva dimostrato di rimanere la numero uno evolvendo il software Saturn così tanto che i possessori di PS-X rimasero a bocca aperta: e siamo solo all'inizio! Titoli come **Sega Rally**, **Virtua Cop** e **VF 2** dimostrano come il 3D del Saturn non abbia nulla da invidiare a quello della PS-X anzi! Se leggete il numero 27 di MC dove si afferma che in **VF2** si è usati meno del 66% delle effettive capacità 3D del Saturn e che il margine di miglioramento è ancora grande, cari fan della PS-X è meglio che cominciate a fare un po' meno i gradassi e stiate un po' più zitti (come un certo Zippi). Con la terza ondata di titoli quali: **Virtual On**, **Daytona Remix**, **Virtua Cop 2**, **Fighting Vipers** e, prossimamente, **VF3**, Sega si appresta a dimostrare ancora una volta di essere la numero uno e che il Saturn è una console tanto potente da far invidia anche al più accanito sostenitore Sony. E poi è inutile, Sony è e rimane la numero uno per quel che che riguarda i televisori, gli stereo ecc. ma non può competere con società che si occupano solo ed esclusivamente di video game quali Sega e Nintendo. Togliete Namco e Psygnosis e PS-X rimane come un tizio che non sa nuotare, in pieno Atlantico, senza salvagente. Poi, signori miei, si possono e potranno essere giocati anche su Saturn grazie alle conversioni operate da mamma Sega. Quindi, cari i miei fan Sony, noi non abbiamo nulla da invidiarvi: anzi! Titoli come il poderoso **Virtual On** ve li potete sognare e se pensate che all'infuori di Sega nessuno sappia sviluppare giochi andate a darvi una occhiata allo speciale Scavenger e Neon sul numero 28 di MC e poi mettevi a piangere!

A cura di Francesco Settepassi

Caro Fabio, mi chiamo Francesco, per gli amici Songoku e possiedo sia un Saturn che una PlayStation. Dopo 2 anni che le 2 piattaforme sono sul mercato mi sono deciso a scriverti e farti conoscere le mie impressioni. Credo infatti che ormai la guerra dei 32 bit sia finita e che il vincitore sia PlayStation e questo per tutta una serie di motivi. Sony e PlayStation costituiscono una accoppiata vincente e la PS-X è ben più potente del Saturn. Ha un numero di giochi molto superiore ed un numero spropositato di killer application e personalmente, trovo odiosa tutta la gente che cerca in tutti i modi di vedere un'altra realtà (Vernini docet). Insomma, parliamoci chiaro: i primi giochi per PlayStation (**Ridge Racer**, **Tohshinden**, **Tekken**, ecc.) umiliavano le controparti Saturn (**Virtua Fighter**, **Daytona** ecc.) poi, ad un certo punto la Sega se ne è venuta fuori con **Virtua Fighter 2**, **Sega Rally** e **Virtua Cop** ed allora parecchie persone davano già per spacciata la Sony. Niente di più falso: infatti basta dare una occhiata alla nuova generazione di titoli per PS-X per capire come stanno effettivamente le cose. **Resident Evil** è incredibile, **F1** e **WipEout** sono fuori dal mondo, **Soul Edge** è massiccio al cubo e **Crash Bandicoot** è nettamente meglio del sottilissimo **Nights** (ma dov'è il gioco?). La nuova generazione di giochi Saturn al contrario è una mezza delusione. **Fighting Vipers** è triste, **Virtua Fighter Kids** non è niente di che. **Nights** è una presa per i fondelli. Insomma la Sony è avanti alla Sega anche nel software e per il futuro? Beh, la Sony PS-X vanterà titoli del calibro di **NiTohShinDen**, **Destruction Derby 2**, **Ogre Battle**, **New Ridge Racer** ed il superlativo **Final Fantasy** nonché **Street Fighter Gaiden** e **Star Gladiator** della Capcom. La Sega ribatterà con **Virtual On**, **Daytona Remix**, **Manx TT** e **Virtua Fighter 3** che comunque sarà ben lontano dagli standard qualitativi dettati dal coin-op. Anche per quel che riguarda gli scontri diretti il Saturn perde: **Alien Trilogy** non ha nessun effetto di luce e **WipEout** e **Tohshinden** sono molto meno fluidi e dettagliati delle loro controparti su PS-X. Insomma, siamo realistici: il Saturn potrà anche vendere uno sfracello in Giappone ma i mercati che contano veramente (Europa e Stati Uniti) resteranno sempre in mano alla Sony. Le case americane ed europee appoggiano molto più Sony di Sega e sono convinto che neanche l'Ultra 64 riuscirà a battere la PS-X. Infatti, pur avendo riscosso un grande successo in Giappone da noi farà molta fatica ad imporsi e poi diciamocelo francamente, l'Ultra sarà anche potente ma se ne sentiva davvero il bisogno? E poi ci sono troppo pochi giochi! Invece PlayStation è un piattaforma vincente che è stata distribuita da Sony nel miglior modo possibile. Certo, anche il Saturn è una buona macchina (ha dei giochi sportivi veramente notevoli: **Victory Goal '96** e **Decathlete** sono 2 titoli fantastici) ma PlayStation mi regala emozioni molto più forti. Quindi mi raccomando caro il mio Vernini, non sottovalutare la potenza di PlayStation altrimenti ti potrebbero esplodere quel poco cervello che hai brutto saturniano! Guardiamo la realtà: PlayStation rulla alla grande, Saturn vive e Ultra 64... Beh vedremo!

Uno dei problemi che affliggono la nostra società è l'incapacità cronica di parecchi individui di riuscire a comunicare. Questo fatto, dovuto probabilmente ad una spessa coltre di cerume che, andando ad inibire i nostri poveri timpani, genera una irritante e quanto mai fastidioso senso di sordità. Fin qui la cosa non sarebbe poi così grave come i venditori di apparecchi acustici vorrebbero farci credere: basterebbe recarsi da un buon otorino o, se preferite, da un fabbro per riacquistare in men che non si dica il corretto uso della staffa, dell'incudine e del martello. Il vero problema si verifica quando la malefica sostanza giallognola dall'orecchio riesce a raggiungere il cervello; in quel caso infatti i danni che si verificano sono spesso irreparabili! Detto ciò, passerei ad analizzare insieme a voi quali sono gli elementi che, più spesso, ricorrono nelle tesi dei cosiddetti predicatori ovvero di tutte quelle persone che, governate da uno spirito superiore, si fanno portavoce degli spot di questa o quella casa diventando una sorta di "promozione vivente" che non ammette contraddizioni. Ad una prima analisi direi che questi novelli messia basano le loro argomentazioni su una serie di tematiche assai eterogenee (sfottò vari, informazioni parziali su software e hardware, pareri personali elevati a ruolo di verità assolute ecc. ecc.) dalle quali però è possibile estrapolare 3 diversi punti che possono essere riassunti in: specifiche tecniche, killer application e titoli futuri. Ordunque iniziamo dal principio. Non vi è alcun dubbio che ogni qual volta si profila all'orizzonte l'uscita di un nuovo sistema, le schede con le specifiche tecniche diventano la merce più ambita da ogni lettore. C'è gente che si spacca letteralmente la testa per mandare a memoria sigle, numeri e codici dei quali non sa assolutamente nulla. Acronimi senza senso che però rassicurano il futuro possessore di una macchina quasi come l'abbraccio di una madre, convincendolo di aver operato la scelta migliore. Certo, sono d'accordo, le specifiche tecniche delle varie console contano, tuttavia si tratta comunque di un fattore di importanza relativa. L'unico momento in cui quegli stramaledetti chip diventano realmente protagonisti è quando, grazie a loro, i programmatori riescono a creare prodotti strutturalmente nuovi: per il resto ci si limita a meri restyling di titoli stravecchi che, nel 95% dei casi, ci ripropongono sempre la stessa zuppa con tanto di porri, ceci oltre a quelle dannatissime fave! Ciò che fa davvero la differenza è il software, non l'hardware! Non ha senso dare addosso ad una macchina solo perché i fondali 3D sono afflitti da effetti di pop-up o perché di tanto in tanto la grafica 2D subisce qualche rallentamento. La cosa importante è che le varie console, a dispetto dei loro limiti oggettivi (perché tutte le console hanno dei limiti oggettivi), riescano comunque a sfornare un buon numero di titoli divertenti e longevi. Il resto poco importa, ciò che conta alla fine della fiera sono le killer application. Già, le killer application... Una categoria di titoli alquanto nebulosa che viene spesso utilizzata dai moderni profeti per tentare di abbattere la fede dei propri avversari.

Tentando di dare una definizione che tuttavia rimane comunque strettamente personale (come del resto i prodotti appartenenti a questa categoria), direi che i veri "must buy" sono tutti quei game che, per un motivo o per l'altro, sono stati in grado di raccogliere "un consenso di massa", montando un hype che ha permesso loro di passare da mero oggetto di fruizione a vero e proprio soggetto videoludico. Infatti, se per quel che riguarda il fattore meramente tecnico è possibile trovare degli elementi che possono costituire dei punti fissi (anche se mutabili nel tempo) che possono esser assunti come elementi distintivi, la cosa non è altrettanto vera per la giocabilità e la longevità. I nostri gusti e le nostre idee ci portano infatti ad operare delle scelte che, per quanto giuste possano essere, sono comunque valide solo quando vengono riferite/limitate alla nostra persona. Insomma, mettersi a discutere se Sega Rally è meglio di Ridge Racer Revolution è come pretendere di convincere una persona che la sua bibita preferita è il passato di tamarindo quando il povero garzone non beve altro che latte e Nesquik dal mattino alla sera. L'ultimo punto preso in considerazione poi è dato dalle fantomatiche promesse delle varie software house di nuovi capolavori che, con una cadenza a dir poco preoccupante, dovrebbero spazzar via la concorrenza. Partendo dal fatto che le promesse mi lasciano spesso dubbioso, mi viene da chiedermi come sia possibile costruire delle argomentazioni degne di tale nome su di un prodotto che deve ancora venire del quale, al massimo, si è vista qualche foto o demo. Con questo non sto dicendo che non bisogna "sognare" o "sperare" nella bontà di un prodotto, anzi, tuttavia è molto importante riuscire a mantenere i piedi ben ancorati al suolo: in fondo dalle foto che circolavano sulle riviste qualche anno fa anche il Jaguar sembrava una bella console! E poi ragazzi suvvia, vediamo di non fare sempre la figura di quelli che si bevono tutto: ditemi un po' quando mai si è vista una software house che ammettesse che i suoi giochi o il suo hardware erano inferiori a quelli di un'altra casa. Non esiste, non esiste proprio. Quello dei videogiochi è un mercato come quello dei televisori, delle macchine, delle radio e dei taglia unghie elettrici. Anche qui l'obbiettivo è sempre e solo uno: quello di riuscire a vendere/guadagnare più dei propri concorrenti. La poesia, il divertimento sono tutte belle cose finché si mantengono nei binari del profitto altrimenti... Ciccia!

FOLLOW ME, IF YOU CAN...

OK, raga, regolate la parabola sul satellite M.C.- I, accendete il decodificatore, inserite la card e spedite i vostri segnali alla reda... tanto dopo un intero pomeriggio in cui avremo scambiato i vostri messaggi per quelli di una civiltà aliena concluderemo che forse è meglio che spediate le vostre elucubrazioni al seguente indirizzo (o se potete via E-mail):

posta ordinaria Mega Mail - Mega Console
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

telefono 02-66526287
mercoledì dalle 15 alle 17
per informazioni varie

fax 02-66526222
(specificare Mega Mail)

e-mail f.ravetto@agora.stm.it

Nintendo NEWS

Spaghetti, ravioli, lasagne, la mamma e il mandolino. Ho sempre avuto il dubbio che la maggior parte degli americani ci vedessero come dei grassi mammoloni con una spiccata capacità nell'uso di strumenti musicali acustici a corda. Ora, con l'uscita americana di Super Mario 64, le mie convinzioni hanno avuto una netta conferma. Sembra infatti che gli sviluppatori, assieme ad un'attenta operazione di debugging, abbiano aggiunto alcuni nuovi campionamenti vocali. Il nuovo Mario a stelle e strisce infatti dovrebbe intrattenere il giocatore nei momenti d'inattività del protagonista con alcune delle parole sopra elencate alimentando così nei giovani americani stupidi luoghi comuni che non hanno sicuramente riscontro nella realtà! Sconcertato da tale ignoranza, vi lascio rapidamente alle novità Nintendo per questo mese, anche perché mamma mi ha detto che son pronte le lasagne...

a cura di Diego Cortese

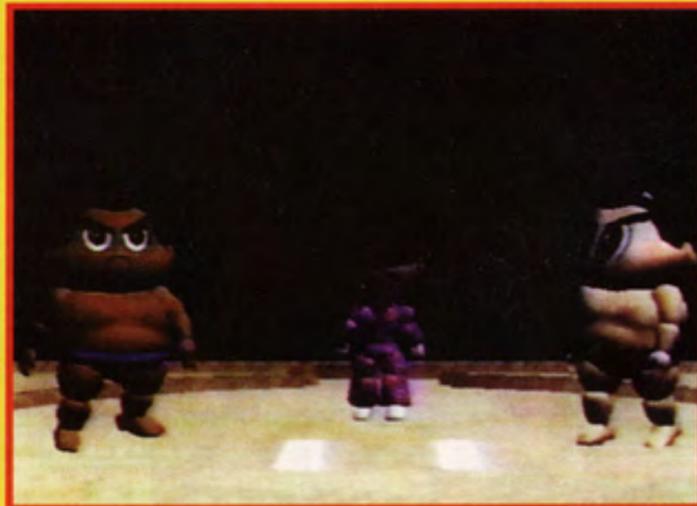
J LEAGUE DYNAMITE SOCCER

Sempre calcio, sempre J League. Siamo ormai alla quarta simulazione di calcio annunciata (se si aggiunge l'ancora misterioso **Soccer 64** della Hudson) per Nintendo 64 in soli cinque mesi di esistenza. **J League Dynamite Soccer 64** è quindi l'ennesima simulazione di calcio poligonale ispirata al campionato giapponese che sembra non porsi poi tanti problemi a vendere i diritti dei marchi in suo possesso a chiunque ne faccia richiesta. Questa volta è il turno della Imagineer, che ci propone un titolo dall'aspetto non molto convincente se paragonato a quelli presentati da Konami e Electronics Arts. Come di consueto abbiamo tutte e sedici le squadre della lega da utilizzare in cinque modalità differenti, che comprendono i soliti tornei e campionati oltre che una modalità di editing dei team presenti nel gioco. E' presente inoltre una modalità di replay e una sezione in cui si può scegliere la formazione ed altre strategie di gioco. Infine, come in tutte le simulazioni calcistiche presentate su questa macchina, è possibile il gioco contemporaneo di quattro giocatori. La versione definitiva di questo titolo sarà presentata a febbraio del prossimo anno, non ci rimane dunque che attendere e sperare che almeno presenti una qualche innovazione nella meccanica di gioco.

SEARCHING FOR ATLANTIS

Dopo due anni di sviluppo la nuova console portatile della Nintendo sembra alle porte. Quello che fino ad ora è stato chiamato "Project Atlantis" sembra essere alle porte con una quindicina di titoli all'attivo. A conferma di queste voci, bisogna ricordare che la Nintendo alcuni mesi fa annunciò che la sua nuova console portatile a colori sarebbe stata immessa sul mercato dopo l'uscita del Nintendo 64. La macchina di punta della grande N è ormai uscita ufficialmente in due continenti ed ha dimostrato le sue capacità, quindi perché aspettare oltre? Il piccolo gioiello che dovrebbe mandare in pensione il vetusto ma glorioso Game Boy avrà come cuore un processore a 32-bit ARM RISC supportato da un co-processore grafico che gli permetterà di muovere circa 150.000 poligoni al secondo. Sarà dotato di un monitor a colori a cristalli liquidi a matrice passiva di tre pollici e mezzo e dovrebbe visualizzare 512 colori contemporaneamente da una tavolozza di 32000. La durata delle batterie sarà di circa otto ore ed il prezzo di lancio dovrebbe essere inferiore alle trecentomila lire. Come avrete capito, questa macchina possiede le potenzialità per permettere alla Nintendo di confermare la sua supremazia nel campo delle console portatili, auguriamoci quindi che la sua uscita avvenga al più presto.

64 OOZUMO

Sembra che la softeca del Nintendo 64 debba essere caratterizzata dai giochi più strani: se giudicate **Tetrisphere** e **Cu-On-Pa** abbastanza bizzarri provate a vedere questo **64 Oozumo**, titolo per ora provvisorio di una folle simulazione di uno dei più seguiti sport giapponesi, il sumo. L'approccio seguito dalla Bottom Up per realizzare un gioco ispirato ad uno stile di lotta così particolare si basa su di un notevole realismo per quanto riguarda la meccanica di gioco e contrasta decisamente con lo stile grafico scelto. L'aspetto dei personaggi è stato infatti decisamente deformato in modo che la loro testa abbia quasi le stesse dimensioni del loro considerevole torso. Un volto di così grandi dimensioni ha però consentito di introdurre un vasto numero di ridicole espressioni facciali in modo da rendere i personaggi estremamente buffi e divertenti. Le modalità di gioco introdotte sono al momento cinque e comprendono vari tipi di tornei e scontri singoli oltre che un piccolo sottogioco la cui meccanica è al momento sconosciuta. Tra i vari tornei a cui si può partecipare il più interessante è indubbiamente quello che vi consente di viaggiare per le città più importanti del Giappone permettendovi così di combattere nelle accurate riproduzioni dei ring di Okinawa, Kagoshima, Nara, Shizuoka, Nagano, Nigata, Akita e Hokkaido. **64 Oozumo** al momento è ancora nella fase finale di sviluppo e quindi la sua data di uscita rimane un mistero, contiamo comunque di fornirvi nuove informazioni al più presto su questo bizzarro quanto promettente gioco.

NINTENDO 64 NEWS

Multi Racing Championship

A discapito delle non ottime impressioni degli esperti del settore circa il futuro dell'N64 e della cronica mancanza di software che sta colpendo i suoi possessori, in questi ultimi mesi un buon numero di aziende hanno annunciato nuovi titolo in arrivo per il 64-bit di casa Nintendo. Iniziamo con la Imagineer che ha annunciato dei ulteriori titoli per questa macchina. Il primo è **Multi Racing Championship**, una simulazione di guida misto on.road/off-road la cui uscita dovrebbe avvenire entro giugno dell'anno prossimo. Il secondo è un rpg medievaleggiante interamente poligonale intitolato **Mahoo Seiki Elteil** caratterizzato da uno stile grafico decisamente europeo ed ahimè dalla mancanza di una data di uscita definitiva. Abbiamo poi l'appena annunciato **Lizun** che dovrebbe consistere in una specie di board game, un misterioso picchiaduro poligonale che non sembra essere **Fist**, un non ben specificato mah jong ed infine **Sim City 2000**, che dovrebbe essere una conversione di quello uscito per Super Famicom circa un anno fa. Passiamo ora alla Capcom, che pare abbia annunciato tre titoli per il 1997. Il primo sarà **Street Fighter EX**, che alcune voci danno in uscita per N64 almeno un mese prima delle altre versioni. Il secondo sarà **Megaman 64** mentre l'ultimo consisterà in un particolare episodio di **Street Fighter Alpha** contenente tutti i personaggi della serie. Tutti questi titoli dovrebbero uscire entro la primavera del 97 anche se nulla è stato confermato a riguardo. La Namco ha annunciato due titoli per il 1997: il primo sarà un RPG che dovrebbe consistere in un sequel di **Tales of Fantasia** e dovrebbe uscire solo per il 64DD mentre il secondo sarà un titolo sportivo non ben identificato della serie **World Stadium**. Solo due titoli annunciati anche per la Vic Tokai che ha presentato un picchiaduro poligonale, **Dark Rift**, annunciato per la primavera del 1997 ed un misterioso **Wet Corpse** i cui dettagli sono al momento ignoti. L'Atari, dedita solo alla produzione di coin-op, ha annunciato che cederà i diritti per la conversione per N64 dei suoi tre nuovi giochi. Questi tre titoli, che usciranno sulla console Nintendo nel prossimo anno, sono un racing game chiamato **Rush**, un picchiaduro poligonale intitolato **Mace** e **Maximum Force**, uno sparatutto 3D in prima persona. Impressionata dal record di vendite che l'N64 ha avuto in America (mezzo milione di macchine in poco più di un mese) la T-HQ ha annunciato un gioco di wrestling dedicato a quei buffoni della WWF che vanterà numerosi campionamenti vocali realizzati da "lottatori" del calibro di Hulk Hogan, André The Giant e Ric Flair. Al momento però questi sono gli unici elementi conosciuti di **World Championship Wrestling** la cui ultimazione avverrà sicuramente non prima del prossimo anno. Il 6 novembre la Titus ha annunciato la prossima uscita per N64 di un classico gioco di guida uscito per Snes tempo addietro, **Lamborghini American Challenge**. **Lamborghini 64**, che dovrebbe offrire numerosi mezzi ed un ambiente di gioco estremamente realistico, uscirà entro agosto del prossimo anno.

Duel Heroes

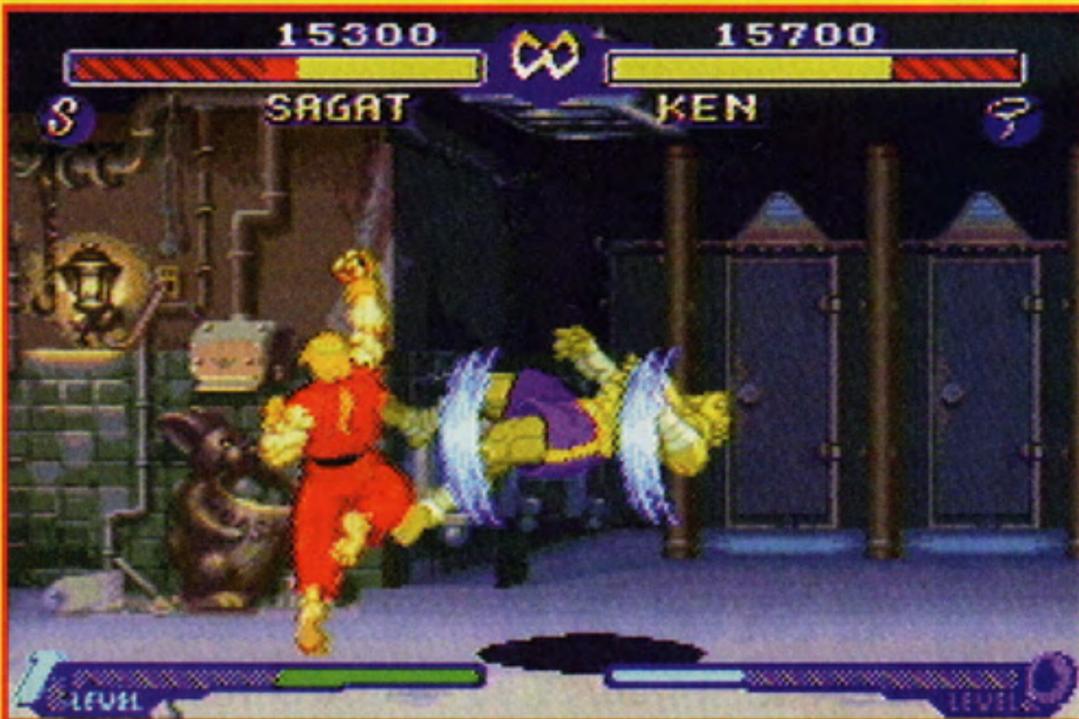
Elteil

Concludiamo con **Mother 3** annunciato inaspettatamente dalla Enix e con **Dual Heroes**, di cui finalmente sono apparse nuove foto mostranti i fondali (che sembrano in 2D sullo stile di **Tekken**) e le varie visuali, tra le quali una in soggettiva. Al momento però nessuna data di uscita è stata ancora rilasciata.

CAVALRY BATTLE 3000

Il secondo titolo presentato dalla Nihon System Supply per Nintendo 64 è un bizzarro gioco di guida futuristico intitolato **Cavalry Battle 3000** la cui particolarità è rappresentata da alcuni mezzi decisamente poco ortodossi messi a disposizione nel gioco. Assieme a rombanti motociclette di ogni tipo vi saranno infatti strani veicoli al limite del credibile come ad esempio particolari bighe monoruota trainate da enormi pesci. Per aumentare la frenesia del gioco ed alimentare nei partecipanti un sano spirito di competitività, ogni mezzo è stato equipaggiato con un vasto numero di armi che comprendono raggi laser e missili da utilizzare in caso si voglia scalare rapidamente e senza sforzo la classifica di gara. Al momento non ci è dato sapere né il numero di giocatori che possono partecipare contemporaneamente (che ci auguriamo sia vasto) né la data di uscita del gioco. Aspettatevi quindi maggiori informazioni al più presto sempre su queste pagine.

STREET FIGHTER ZERO 2

E' indubbio, la Capcom ha compiuto un vero e proprio miracolo! La versione di **Street Fighter Zero 2** per Super Famicom infatti ha una qualità grafica davvero inaspettata per una macchina a 16-bit. A parte un minor dettaglio grafico nei fondali e nelle animazioni dei personaggi, questa versione è estremamente simile alle sue controparti a 32-bit. Vanta infatti tutti i personaggi e tutti i fondali (anche quelli segreti!) oltre che ovviamente i numerosi elementi che a hanno reso **Street Fighter Zero 2** uno dei migliori beat'em up poligonali mai realizzati, e tutto in una cartuccia da 32Mbit. E' inutile proseguire ulteriormente in quanto tutti voi conoscerete perfettamente le caratteristiche di questo splendido picchiaduro, godetevi le immagini e cominciate a mettere da parte i vostri soldi in quanto la sua uscita avverrà il 20 dicembre.

FIFA SOCCER 97/J LEAGUE LIVE 64

Parallelamente a **Fifa Soccer 97** è in fase di sviluppo la sua controparte per il mercato giapponese chiamata **J League Live 64** dedicata, come avrete capito dal titolo, all'esotico campionato di calcio nipponico. Come la versione occidentale del gioco, conterrà diverse modalità di gioco comprendenti tornei ad eliminazione e campionati qui caratterizzati dalla presenza delle sedici squadre di club giapponesi. Sarà possibile scegliere la propria formazione e la strategia da utilizzare durante il gioco che verrà immediatamente visualizzata da una splendida visuale a volo d'uccello dello stadio. La giocabilità, che dovrebbe essere sempre agli stessi livelli dei precedenti **Fifa**, verrà ancor più aumentata dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente oltre che dal motore grafico Virtual Stadium che consentirà un numero d'inquadrature praticamente infinito. La data di uscita di entrambe le versioni al momento non è ancora nota ma dovrebbe avvenire nei primi mesi del prossimo anno.

CHOOYOOKUKAN NIGHTER PRO YAKYUU KING

Nuova simulazione di Baseball in arrivo a fine dicembre dalla Imagineer all'insegna dello humour assurdo e beota che si manifesta dall'impronunziabile titolo **Chooyookukan Fighter Pro Yakyuu King**. Anche in questo baseball infatti è stata scelta una grafica deformata che permette ai personaggi di esibire un gran numero di espressioni facciali assurde a seconda della situazione rappresentata nel gioco. Le prime immagini giunte in redazione lasciano trasparire una notevole cura nella realizzazione di personaggi e fondali, questi ultimi costituiti ovviamente dall'arena di gioco, realizzata con grande attenzione al dettaglio. I vari menù del gioco, il cui aspetto risulta essere perfettamente in linea con lo spirito beota del gioco, non presentano grandi innovazioni e l'unica opzione che può apparire interessante per la longevità del gioco è la modalità di editing delle squadre. Come accade in praticamente tutte le simulazioni sportive annunciate per Nintendo 64, le quattro porte standard per i joypad permettono il gioco contemporaneo di quattro giocatori nella stessa squadra anche se non è ancora chiaro in che modo si potrà distribuire i vari ruoli tra di essi, soprattutto nella fase di difesa dove ne sono presenti solo due in campo.

SUPER NES NEWS

Iniziamo questo capitolo dedicato al 16-bit Nintendo con un aggiornamento riguardante la conversione di **Dragon Knight 4** affidata alla Banpresto. Il gioco, la cui uscita è prevista per questo mese, è in pratica un wargame/rpg caratterizzato dalla presenza di splendidi disegni (il cui stile sexy sarà stato sicuramente purgato dall'inquisizione nintendiana) oltre che da una meccanica di gioco versatile e completa. La versione per Super Famicom godrà anche di tre nuovi personaggi che andranno ad aggiungersi ai tre protagonisti originali. Passiamo ora ad un nuovo platform/rpg della T&E Soft intitolato **Bushi Seiryuden** la cui uscita è prevista per il 20 di questo mese. Una meccanica di gioco particolarmente innovativa e versatile, un accattivante stile grafico ed una background story avvincente sembrano essere le caratteristiche principali di questo titolo che ci auguriamo venga presto importato anche in occidente. Sempre la stessa softwarehouse ha convertito il puzzle game **Cu-On-Pa** per Super Famicom in una cartuccia da 8-Mbit che uscirà alla fine di dicembre. Concludiamo con **Marvelous**, un nuovo rpg da 24 Mbit, in fase di sviluppo da parte in casa Nintendo, dalle caratteristiche di gioco decisamente interessanti, naturalmente contiamo di darvi maggiori informazioni al più presto sempre sulle pagine di Mega Console.

Bushi Seiryuden

CU-ON-PA

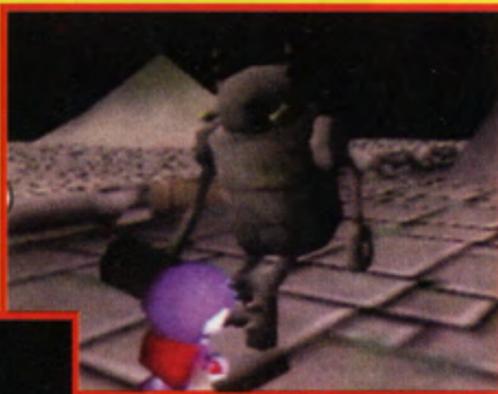
Dragon Knight 4

SHOSHINKAI REPORT

Grandi novità dall'ultimo Shoshinkai svoltosi al Nihon Convention Center a fine novembre. Allo stand Nintendo infatti é stato presentato l'atteso 64DD, l'unità a dischi ottici del Nintendo 64. Questa nuova periferica, di cui è stata mostrata una versione ancora inompleta, utilizzerà dischi riscrivibili, avrà una velocità di trasferimento di circa 790K al secondo e si connetterà alla porta di espansione della console in modo da poter uilizzare l'ingresso cartucce per poter aumentare la memoria della macchina (un 2Mb booster pack sembra sia già in preparazione). Al momento la Nintendo non ha ancora annunciato la sua data di uscita ma alcune voci non ufficiali lo danno per quest'estate ad un prezzo oscillante tra i 100 e 150 dollari. I primi due giochi disponibili per la macchina saranno **Zelda 64** (che sembra verrà accompagnato da una cartuccia d'espansione!) e **Mother 3**, un rpg in grafica pre-renderizzata dall'aspetto grafico decisamente esaltante. Tra gli altri titoli mostrati vi erano le versioni giocabili di **Mario Kart 64** ,incredibilmente fluido anche nel modo a quattro giocatori, del bello ma un po' noioso **Blast Dozer** oltre che del deludente in quanto decisamente scattoso **Star Fox**.. Inoltre ,tra i vari monitor degli stand, era possibile vedere demo relative a **Mother 3**, **Zelda 64**, **Yoshi's Island**, **Kirby's Air Ride**, **Golden Eye**, **Impossible Mission**, **Yuke! Yuke! Trouble Makers** (realizzato dai Treasure!) e dell'inatteso **Jungle Taitei** (primavera '97) un action game da 128 Mb ispirato al famoso manga di Osamu Tezuka.

Starfox 64

Zelda 64

CHAMELEON TWIST

Dalla Nihon System Supply è in arrivo un nuovo platform poligonale che sembra possedere alcune interessanti varianti sul tema. **Chameleon Twist** e infatti un action game poligonale che vede come protagonista il solito "kawaii character" (personaggio carino) alle prese con piccoli enigmi, ostacoli e mostri di ogni tipo. Ovviamente, come i tutti i giochi di questi tipo, alla fine di ogni livello vi attende il solito boss gigantesco da sconfiggere sempre con una differente strategia di gioco. Come in **Super Mario** il controllo del protagonista lo si effettua mediante il 3D stick mentre i vari tasti del pad vi serviranno per attivare le, sembra, numerose abilità speciali del personaggio. Fin qui non sembrerebbe nulla di particolare se non fosse che è consentito il gioco contemporaneo di quattro giocatori aumentando così la frenesia del gioco. Tra l'altro sarà disponibile un vero e proprio taisen (battle) mode dove i singoli giocatori si scontreranno l'uno contro l'altro sfruttando a loro vantaggio i vari nemici presenti nel gioco. Nessuna data di uscita è stata al momento rilasciata dalla casa produttrice anche se si suppone che potremo vedere il prodotto ultimato nei primi mesi del '97.

TORNEO SUBITO

Poche righe per segnalarvi due manifestazioni legate al mondo dei videogiochi:
VIDEO GAME EXPO - 18-19 gennaio 97 a Novegro (MI) . Mostra-mercato con probabili tornei e possibilità di provare in anteprima alcune novità videoludiche.
VIDEOGAMES SUPERSTAR - 26 gennaio 97 a Milano, discoteca Rolling Stones.- Gare su videogiochi per PC, Playstation, Saturn, Super Nintendo anche con prove fisiche da affrontare!
Una recente manifestazione ha invece avuto ampio risalto allo SMAU: alla gara di Street Racer (recensito su questo numero) hanno partecipato quasi 300 persone al giorno. Complimenti UBi Soft!

AVENGER TRADING

LEGENDS NEVER DIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689

- DAYTONA USA II
- VIRTUAL ON
- VIRTUA COP II
- WORLDWIDE SOCCER 97
- FIFA SOCCER 97
- EMEMY ZERO
- TERRA FANPHASTICA
- SHINING THE HOLYARC
- MAU 4
- AIRS ADVENTURE
- TACTIC OGRE
- MACROSS
- GUNDAM SIDE STORY II
- BUG TOO
- TOMB RIDER

COBRA-GUN
L. 89.000

MAD-CATZ
L. 72.000

NINTENDO 64

Giochi disponibili:

WONDER PROJECT J2
J-LEAGUE SOCCER 97
SHADOW OF THE EMPIRE
CRUIS'N' USA
MARIO KART 64
PILOT WINGS 64
WAVE RACER
HOCKEY
RAVE LIMIT
SUPER MARIO 64

N64 USA *Disponibile con giochi in vers. americana*

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO RIFERITI ALLA SOLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI !
FAX 049-8755048

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

Via Roma, 53 - 35122 PADOVA

PER TUTTO IL MESE DI
DICEMBRE
SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI
DALLE 10:00 ALLE 21:00
ORARIO CONTINUATO

Con il Natale alle porte la Sega of Japan sta attuando una pesante campagna pubblicitaria che ha lo scopo di piazzare, nel giro di pochi mesi, più di un milione di Saturn solo in Giappone aumentando del 25% il numero di macchine vendute dalla sua entrata in commercio. Ovviamente anche la sua controparte americana non ha intenzione di rimanere a guardare inerme l'avanzata di Nintendo e Sony e si prepara a lanciare una operazione commerciale ancor più strabiliante. Il Saturn verrà infatti venduto in un'unica confezione speciale contenente in regalo tre tra i migliori giochi usciti per questa macchina: Daytona USA, Virtua Cop e Virtua Fighter 2! Con simili premesse per le ditte concorrenti non sarà poi tanto facile vincere la sfida natalizia, soprattutto se si tiene anche conto delle novità di prossimo arrivo descritte qua sotto...

a cura di Diego Cortese

SATURN NEWS

D-Xhird

Iniziamo con un errata corrige riguardante **Tengai Makyo Daiyon no Mokushiroku: The Apocalypse IV**, che le ultime notizie provenienti dal Giappone danno su due soli CD anziché sei. L'uscita al momento è prevista per il mese di gennaio, auguriamoci che prima di quella data il numero dei supporti ottici su cui è registrato non diminuisca ancora. Sempre rimanendo in tema di RPG, passiamo a **Dragon's Heaven** della Data East, ispirato al gioco di ruolo da tavolo **Hyper Tunnels & Trolls**. Sicuramente l'accattivante grafica in stile manga unita al suo sistema di combattimento arcade farà la gioia di chi odia i complessi menu in giapponese che solitamente costellano i giochi di questo tipo. Questo titolo è al momento solo al 40% circa del suo sviluppo anche se i suoi programmatori sono fiduciosi di poterlo completare entro febbraio del prossimo anno. La Capcom ha annunciato che la conversione per Saturn di **X-Men Vs Street Fighter** sarà inizialmente solo disponibile per questa macchina. Al momento comunque nessuna data precisa è stata ancora rilasciata. In casa Takara è in fase di sviluppo un nuovo titolo per Saturn le cui caratteristiche principali sono per il momento ancora state difuse. Quel poco che si conosce di **D-Xhird** è la sua vaga somiglianza con **Tohshinden** tanto da essere considerato una sua evoluzione. Gli sviluppatori hanno infatti promesso una maggiore libertà di azione unita ad un sistema di controllo più flessibile che ne aumenterà notevolmente le doti di giocabilità. Nessuna data di uscita è stata fino ad ora rilasciata: la Takara prevede comunque di ultimare il gioco entro il 1997. Concludiamo con l'annuncio dell'imminente adattamento per il mercato occidentale del brillante rpg **Albert Odissey**, che verrà commercializzato in America dalla Sunsoft entro febbraio del prossimo anno.

Dragons' Heaven

Tengai Makyo

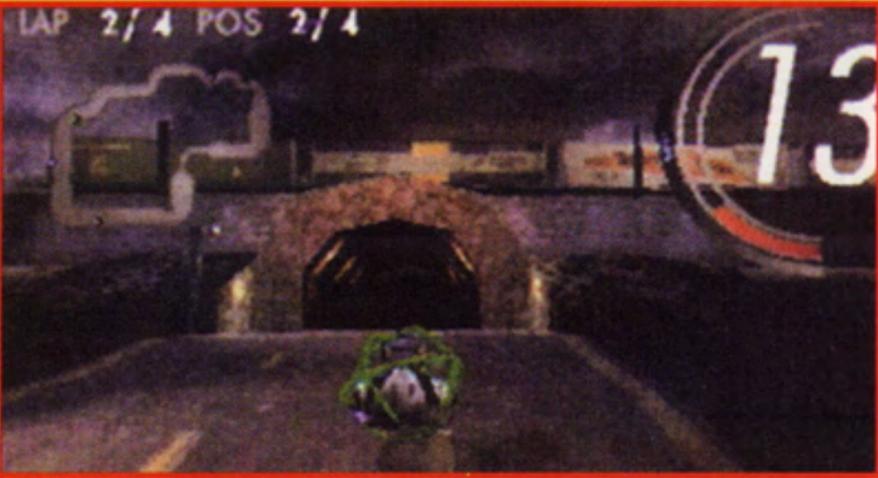
COMMAND AND CONQUER

Command and Conquer è un classico gioco di strategia in tempo reale che ha goduto di un notevole successo tra gli utenti PC ora in attesa del suo imminente seguito. Ora anche i possessori della versatile console Sega potranno godere della complessità e frenesia di questo splendido titolo grazie alla Virgin che si prepara ad immettere sul mercato un versione per console che non avrà nulla da invidiare a quella per personal computer. Mezzi fanta-realistici caratterizzati da una notevole varietà, numerosi effetti campionati ed un ampio campo di battaglia ottenuto grazie all'alta risoluzione sono le principali caratteristiche di questo titolo la cui uscita dovrebbe avvenire entro la fine di questo mese.

SCUD

Ispirato dall'omonimo fumetto **Scud: The Disposable Assassin**, questo titolo è uno sparatutto bidimensionale in prima persona in stile **Virtua Cop** e che vi consente quindi di utilizzare le medesime light gun. Dotato di sprite dalle ragguardevoli dimensioni ottenuti, sembra, dalla digitalizzazione di modelli in scala, **Scud** offrirà un'azione frenetica ed appassionante sicuramente amplificata dall'inserimento della possibilità di gioco in coppia. Per i più esaltati questo titolo offre anche una ulteriore modalità che vi consente di giocare impugnando due pistole contemporaneamente nello stile dei classici ed istruttivi film di John Woo. Lo sviluppo del gioco è ormai completo quindi attendetevi la sua presenza negli scaffali dei negozi specializzati entro Natale.

SCORCHER

Dopo mesi di ritardi l'attesissima simulazione futuristica degli Scavenger si appresta a raggiungere gli scaffali dei negozi grazie alla Sega. La somiglianza con **WipEout**, almeno nella meccanica di gioco, è grande, ma qui si parla di alta risoluzione, grande velocità e fluidità ed effetti di trasparenza raramente visti su di un Saturn. Un racing game quindi, ma con i suoi elementi elevati all'ennesima potenza: buona profondità di visione, piste con numerosi dislivelli, gadget ed armi recuperabili sul percorso ed una frenetica musica techno come colonna sonora! L'unica carenza che si notava nelle beta version era la notevole sensibilità dei controlli che portava i meno esperti a rimbalzare sul circuito come una palla da biliardo. Auguriamoci quindi che questi problemi di giocabilità siano stati risolti durante il fin troppo lungo periodo che hanno avuto a disposizione per il debugging.

MECHWARRIOR 2

La conversione del pluriosannato simulatore di mech per PC intitolato **Mechwarrior 2** è ormai nelle fasi ultimali di sviluppo in casa Activision, che prevede la sua uscita nei primi mesi del 1997. Al momento ci è ignoto se si tratta della versione Mercenaries o la prima, dove si combatte nelle file dei clan; ciò che è confermato però è la notevole completezza della versione Saturn che sarà un simulatore in piena regola ed includerà gran parte degli elementi del gioco originale godendo in più di alcune aggiunte interessanti. Maggiori sfumature nei fondali e nelle texture e splendidi effetti di light-sourcing, raramente visti su Saturn, sono le nuove caratteristiche introdotte alle quali si aggiunge la possibilità di giocare in coppia via cavo di link e persino tramite la Sega-Net. I tipi di controlli che potrà utilizzare rimangono ancora sconosciuti anche se è probabile l'utilizzo del nuovo doppio joystick realizzato per **Virtual On**, vista la vaga affinità tra i due titoli.

CHRISTMAS NIGHTS

Christmas Nights è una speciale versione natalizia del classico e vendutissimo action game della Sega che verrà distribuita in questi mesi. Ciò che lo differenzia dalla precedente versione è la presenza di livelli in tema decisamente natalizio. Immaginatevi quindi di poter volare tra alberi di natale costellati di balocchi recuperando corone di fiori accompagnati da musiche riarrangiate in tema ovviamente natalizio. Questa versione godrà inoltre di alcuni regali che potranno essere "aperti" solo dopo Natale anche se ovviamente nessuno vi impedisce di alterare la data del vostro Saturn dal menù di configurazione per poterli vedere prima. Questi omaggi includeranno: una collezione di immagini in alta risoluzione contenenti disegni di Claris, Nights, Elliot, dei boss, dei fondali, delle mappe di gioco e molto altro ancora. Una nuova modalità Karaoke dove potrete cantare la canzone che costituisce il tema principale di **Nights** leggendo le liriche sullo schermo. Nuove varianti di gioco oltre che fondali aggiuntivi ed infine la possibilità di giocare utilizzando Reala o Sonic! Al momento non sono ancora stati forniti dettagli sulla sua distribuzione, ci è ignoto quindi se sarà disponibile solo in America e Giappone o se verrà presentato anche in Europa. Contiamo comunque di fornirvi maggiori dettagli al più presto.

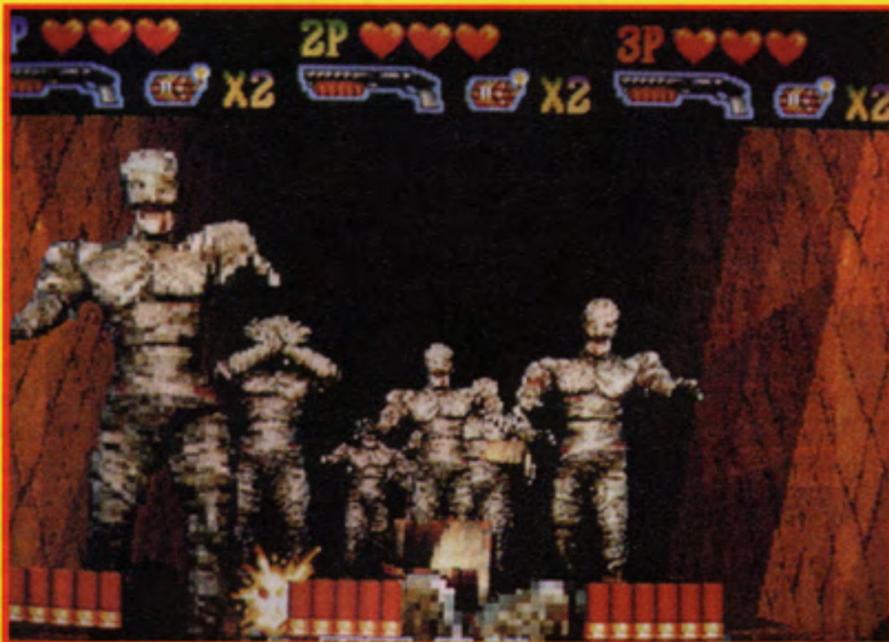
AIRS ADVENTURE

Previsto per la fine di dicembre, **Airs Adventure** è un gioco di ruolo poligonale realizzato dalla Game Studio contenente alcune innovazioni che lo rendono decisamente interessante. Prima fra tutte è la sostituzione dei complessi menù, quasi sempre scritti in giapponese, con una serie di funzioni direttamente richiamabili con i tasti del pad: questo ovviamente rende molto più istintivo il controllo dei personaggi oltre che consentire un più facile utilizzo delle opzioni di gioco alle persone che non comprendono la complessa lingua nipponica. Questa spiccata tendenza arcade del gioco è ancora più amplificata dalla introduzione di un sistema di combattimento poligonale concettualmente vicino ad un picchiaduro (con tanto di mosse speciali!) oltre che dalla possibilità di giocare in due contemporaneamente. La storia è ambientata in due mondi differenti, uno collocabile in Europa intorno al diciassettesimo secolo mentre l'altro consiste in un regno fantastico situato sopra un'isola galleggiante. Il giocatore potrà impersonare sia il giovane nobile Henry Chaser Vincent, salvatosi fortunatamente da una prossima decapitazione, sia la figlia del governatore locale Colleen de Veneluchs che, dopo aver aiutato Henry a fuggire, decide di unirsi a lui. Ciò che però rende questo titolo un assoluto must per gli appassionati di manga ed animazione giapponese è il character design dei personaggi affidato alle abili mani di Mamoru Nagano, l'autore dello splendido Five Star Stories serializzato sulle pagine della rivista giapponese Newtype. Speriamo quindi che il suo sviluppo non subisca ritardi e che potremo godere di questa splendida avventura entro Natale.

MACROSS AI OBOETEIMASUKA

Dopo il Nintendo 64 e la Playstation, ora è il turno del Saturn: ecco il gioco dedicato alla famose serie televisiva dei primi anni ottanta Chojiku Yosai Macross. Per essere più esatti, **Macross Ai Oboetemasuka** (Macross, Ti ricordi l'amore) è il film d'animazione ispirato alla serie uscito nelle sale cinematografiche giapponesi nel luglio dell'84 e pubblicato anche in Italia in videocassetta dalla Yamato Video. La meccanica di gioco della sua versione digitale ricorda vagamente i titoli a lui ispirati usciti per Famicom, Super Famicom e PC-Engine e sembra basarsi sullo stesso motore grafico del primo sparatutto gundamiano uscito per Saturn sempre grazie alla Bandai Visual. Avremo dunque mezzi completamente renderizzati immersi in un'area di gioco tridimensionale in cui bisogna attendersi attacchi da ogni lato. I vari livelli del gioco costituiranno un'attenta riproduzione delle fasi salienti del film, intervallata da numerose scene in full motion prese sia dall'opera originale sia realizzate ex novo con una notevole cura nei particolari, soprattutto nella creazione di mezzi e meccanismi. Questo gioco, anche se non sembra presentare particolari innovazioni, sarà sicuramente atteso con trepidazione dai numerosi appassionati della serie data la sua brillante qualità grafica e l'aggiunta delle nuove scene animate. I Macross-fan comunque non dovranno attendere molto visto che la sua uscita è prevista per gennaio '97.

MR BONES

Mr Bones è un interessante titolo prodotto dalla Sega consistente in pratica in un multi-game che vanta elementi di strategia, numerosi enigmi e tonnellate di pura azione. Il protagonista del gioco, come avrete capito dal titolo, è Mr Bones, un eroe passato da poco a miglior vita che deve affrontare la difficile esistenza nel regno dei morti. Per riuscire ad avere la meglio sulle altri mostri infernali dovrete attraversare numerosi stage caratterizzati da una discreta varietà che è indubbiamente il vero pregio del gioco. Potrete quindi trovare alcuni livelli dalla spiccata ispirazione platform, come il salvataggio dello scheletrico T-Rex, in cui dovrete unire le vostre braccia alle gambe per poter saltare più in alto, ed altri invece più simili ad un puzzle game fino ad arrivare a veri e propri cloni del mitico gioco elettronico Simon. L'uscita occidentale di questo gioco dovrebbe avvenire entro la fine dell'anno, aspettatevi quindi una recensione completa al più presto.

HENRY EXPLORERS

La Konami ha annunciato l'imminente conversione per Saturn di un suo nuovo coin-op intitolato **Henry Explorers**, uno sparatutto in prima persona la cui versione arcade godeva di un immane cassone a tre giocatori dotato di altrettanti riot gun a pompa. Ovviamente per la versione Saturn dovrete accontentarvi dalla vostra fedele Virtua Gun (o al limite del mouse o del pad) in quanto nessun fucile a pompa è stato annunciato al momento per questa macchina. Sembra inoltre che questa versione consentirà il gioco contemporaneo di soli due giocatori, probabilmente perché il multi-tap non sarà perfettamente compatibile con le light gun. Lo scopo del gioco è ovviamente quello di massacrare ogni cosa si muova sullo schermo, con mostri e schifezze di ogni genere di volta in volta ispirati ad una ambientazione differente tra quelle normalmente viste nei B-Movie horror e d'avventura. Avremo quindi mummie, scheletri, gargolle, strane entità aliene e così via... La data di uscita di questo gioco al momento non è stata ancora annunciata ed informazioni e foto al riguardo sono praticamente nulle tanto da costringerci a pubblicare le immagini del coin-op in mancanza d'altro. Contiamo comunque di fornirvi maggiori informazioni al più presto.

MOBILE SUIT GUNDAM DENSETSU

Da circa un paio di mesi la Bandai Visual ha cominciato la pubblicazione di una simulazione arcade (anzi una Original Game Story come l'hanno definita gli autori) dedicata al mondo di Gundam e divisa in tre capitoli differenti venduti separatamente contenenti ognuno cinque stage del gioco. Per chi è così fanatico della serie da volerlo acquistare sappia che questo gioco (la prima confezione per altro contiene una spilla dell'esercito federale in omaggio) consiste in una side story ambientata nella guerra di un anno. Almeno stando ai primi due capitoli visionati, il protagonista è un giovane pilota di RGM-79 GM destinato a comandare un nuovo prototipo di mobile suit che sembra essere un GM notevolmente migliorato, e con il quale dovrà affrontare un imminente attacco degli Zion dotati a loro volta di un nuovo mezzo da combattimento... I vari mezzi presenti nel gioco sono realizzati con una estrema cura ed ispirati al mecha design di serie come 0080, 0083 ed Ottavo Plotone. A parte la difficoltà di alcuni livelli e qualche piccolo difetto di giocabilità, questo titolo risulta particolarmente interessante, soprattutto per un appassionato della serie, e se tutti i livelli fossero stati uniti in un unico gioco probabilmente sarebbe stato qualcosa di più appetibile.

SI RINGRAZIA VIRTUDO PER LA COLLABORAZIONE

FIGHTERS MEGA MIX

Anche in casa Sega sembra ormai sia arrivata la mania dei "King of Fighters" visti i contenuti del prossimo picchiaduro della serie Virtua per Saturn. **Fighters Mega Mix** conterrà infatti tutti i personaggi di **Virtua Fighter 2** e **Fighting Vipers** oltre ad altri "AM2 Characters" di cui la Sega non ha ancora specificato il nome. In pratica nel gioco avremo Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Jacky, Sara, Kagemaru, Shun, Lion e Dural presi da **VF2** e Bahn, Tokio, Honey, Sanman, Picky, Jane, Raxel, Grace Mahler e BM Kumachan provenienti da **FV** per un totale di almeno venti personaggi! Ovviamente saranno presenti numerose opzioni di gioco tra cui i soliti Survival Mode, Vs Mode, Team Battle Mode e Training mode oltre che un nutrito numero di opzioni, come sempre accade nelle conversioni affidate alla capace AM2. L'elemento più interessante del gioco è comunque l'introduzione: per quanto riguarda i personaggi di **VF2**, di tutte le nuove mosse apparse in **Virtua Fighter 3** assieme all'aggiunta del famigerato quarto pulsante da utilizzare per la schivata. Per quanto riguarda i combattenti di **Fighting Vipers**, questi avranno nuovi attacchi realizzati ex-novo e subiranno alcune modifiche sostanziali alle loro caratteristiche fisiche in modo da adattarli ai protagonisti dello storico picchiaduro virtuale Sega. L'uscita del gioco è prevista entro la fine di dicembre in Giappone ed, al momento, non è stata annunciata nessuna conversione per il mercato occidentale.

VENDO console **Sega Megadrive + Master System Converter** + 11 giochi (7 per Megadrive e 4 per Master System). In più, a chi acquista tutto in blocco regalo Menacer e una cassetta con 6 giochi; il tutto a Lit. 450.000, oppure separatamente.
- STEFANO BONASIA, Via Sant'Alessandro 20, Monza; Tel. 039/2002804 (dalle 14.00 alle 15.00)

VENDO in ottimo stato **Sega Megadrive II** con 2 Control Pad a Lit. 100.000. Inoltre 12 giochi da Lit. 20.000 a Lit. 60.000, oppure tutto in blocco a Lit. 650.000 trattabili. Vendo **Sega Megadrive II Plus** con 11 giochi a Lit. 180.000.
LORENA; Tel. 02/33400880 (dalle 12.00 alle 15.00)

VENDO/SCAMBIO i seguenti titoli per Saturn: **Golden Axe: The Duel, Sim City 2000, Guardian Heroes, Wipe-Out, Sega Rally, Virtua Fighter Remix, Mystaria, Virtua Cop, Panzer Dragoon, Gungriffon.** In particolare cerco: **Baku Baku, Puzzle Bobble, Nights, Virtua Fighter 2, Decathlete, Dragon Ball Z, Daytona USA** e altri. Inoltre vendo giochi per Super Nintendo e cerco una Playstation.
- ALEX; Tel. 0187/494145

VENDO Super Nintendo PAL + Super Mario All Stars A Lit. 200.000. Inoltre vendo **Donkey Kong Country** a Lit. 65.000, **Donkey Kong Country 2** a Lit. 100.000, **F-Zero** in regalo. Tutto è in ottimo stato. Annuncio valido per provincia di Varese e per la Lombardia. Astenersi perditempo.
- Tel. 0331/619559 (ore serali)

VENDO a prezzo di copertina riviste quali Console Mania dal N° 1 al N° 50 e Mega Console dal N° 16 al N° 30. Vendo inoltre **Toshinden 2** (JAP) per PSX a Lit. 65.000 e cerco **Tomb Raider** (USA/Euro/JAP), **Tekken 2** (JAP/USA), **Street Fighter Zero 2** (JAP), **Wipe-Out 2097** (USA/JAP) e **Bubble Bobble 2** (USA/JAP/Euro) sempre per PSX. Massima serietà. No perditempo.
- LUIGI; Tel. 0421/74909 (ore serali)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Sim City** (Euro) a Lit. 60.000; **Super Probotector** (Euro) a Lit. 60.000; **FIFA Soccer** (Euro) a Lit. 85.000; **Blackhawk** (Euro) a Lit. 65.000; **Final Fight 2** (Euro) a Lit. 60.000; **Killer Instinct** (Euro) a Lit. 85.000; **Earthworm Jim** (USA) a Lit. 75.000; **Earthworm Jim 2** (Euro) a Lit. 85.000; **Super Metroid** (JAP) a Lit. 55.000; **King Of Dragons** (USA) a Lit. 70.000; **Knights Of The Round Table** (USA) a Lit. 80.000; **Batman Returns** (JAP) a Lit. 60.000; **Pitfall** (Euro) a Lit. 75.000; **Mortal Kombat 2** (Euro) a Lit. 75.000; **Alien 3** (ITA) a Lit. 70.000; **Super Turrican 1** (Euro) a Lit. 65.000; **Super Turrican 2** (Euro) a Lit. 85.000; **NBA Jam 96** (Euro) a Lit. 85.000. Inoltre vendo libri e alcuni RPG.
- DANILO; Tel. 0545/61434 (dopo le 19.00)

VENDO per Sega Saturn: **Astal, Clockwork Knight, Daytona USA, Victory Goal** e **Rampo**. Inoltre vendo tutti i giochi sul mercato per Playstation. Cerco 3DO Panasonic FZ-1 o FZ-10 a poco prezzo. I prezzi sono da concordare. Offerte sempre valide.
- VALERIO BOLDONI; Tel. 035/258787

VENDO Game Gear con TV Tuner e quattro giochi: **Columns, Sonic & Tails, Streets Of Rage, Chuck Rock** a sole Lit. 250.000. Inoltre vendo il **32X** con il gioco **Star Wars Arcade** a sole Lit. 250.000 (il 32X è stato acquistato da un mese). Massima serietà.
- ALFREDO MONTERA, V.le Cavour 9, 10034 Chivasso (TO); Tel. 011/9171397 (ore pasti)

SCAMBIO console **Megadrive II**, versione europea, e 4 giochi (**Landstalker** giapponese, **PGA3** europeo, **RBI Baseball** europeo, **Eternal Champions** europeo versione per collezionisti) con un **Super Nintendo PAL** + adattatore per giochi JAP (o Super Famicom) con un joypad, **Ranma 1/2 4** (l'ultimo picchiaduro della serie) e **Dragon Ball Z 2**, oppure anche solo **Ranma**.
- MARCO; Tel. 06/9677700

SCAMBIO Virtua Cop europeo con **Virtua Racing** (qualsiasi formato). Annuncio valido solo per province di Ravenna e Forlì.
- ANDREA; Tel. 0546/681308

VENDO Megadrive + 32X, 4 joypad e i seguenti giochi: **Doom, Virtua Racing Deluxe, Micro Machines 2, Dune 2, Spiderman, Theme Park, Robocop Vs Terminator, Pete Sampras Tennis, Altered Beast, NBA Jam, Dragon, Lotus 2, Street Fighter II S.C.E., Mortal Kombat, Aladdin, Sensible Soccer, Combat Cars** e **World Cup USA 94** a Lit. 650.000. Tutto il materiale è europeo e in ottime condizioni.
- DAVID TOZZO; Tel. 06/8293725

VENDO Sega Megadrive italiano con 3 joypad di cui 2 a 6 pulsanti, più le seguenti cartucce: **Mortal Kombat II, Street Fighter II S.C.E., Streets Of Rage II e III, Ranger-X, Probotector, Gunstar Heroes, Golden Axe II, Phantasy Star II, The Terminator, Sonic, Sonic 2, Michael Jackson.** Tutto in ottime condizioni, in blocco a Lit. 550.000 trattabili, oppure vendo singolarmente a prezzi bassissimi.
- LUCA; Tel. 089/220949 (ore serali)

VENDO i seguenti giochi per **Sega Megadrive: FIFA International Soccer** (Lit. 50.000), **Moonwalker** (Lit. 29.000), **Last Battle** (Lit. 22.000), **Indiana Jones And The Last Crusade** (Lit. 25.000), **Dracula** (Lit. 40.000), **Jurassic Park** (Lit. 40.000), **Spiderman** (Lit. 45.000), **Flink** (Lit. 36.000), **Golden Axe II** (Lit. 35.000). Tutti i giochi sono in perfette condizioni e completi del proprio manuale.
- GIAN BATTISTA VERLATO; Tel. 0422/450354

VENDO Game Gear più **Columns, Topolino, Mortal Kombat, FIFA Soccer, Desert Speedtrap**; separatamente o in blocco a Lit. 300.000.
- DIMACO; Tel. 045/7525826

VENDO i seguenti giochi per **Sega Megadrive** e **Mega 32X**: adattatore Euro/JAP a Lit. 10.000; adattatore Euro/USA a Lit. 10.000; **Sonic** a Lit. 10.000; **Cool Spot** a Lit. 30.000, **Mazin Saga** a Lit. 30.000; **Streets Of Rage 3** (24 Mega) a Lit. 40.000; **Last Battle** a Lit. 25.000; **Quack Shot** a Lit. 30.000; **Chester Cheetah** a Lit. 30.000; **Super Shinobi** a Lit. 40.000; **Ghouls 'n' Ghosts** a Lit. 30.000; **Ecco The Dolphin** a Lit. 35.000; **Mick & Mack Global Gladiators** a Lit. 35.000; **Wonder Boy in Monster World** a Lit. 25.000; **Tiny Toon Adventure** a Lit. 30.000; **Rocket Knight Adventure** a Lit. 30.000; **Earthworm Jim** (24 Mega) a Lit. 50.000; **Virtua Racing Deluxe 32X** a Lit. 60.000; **Metal Head 32X** a Lit. 60.000; **Mortal Kombat II 32X** a Lit. 60.000, **Chaotics 32X** a Lit. 60.000. Vendo anche espansione 32X al prezzo di Lit. 170.000. Annuncio valido solo per Torino e provincia.
- ALESSANDRO; Tel. 011/9889707 (ore pasti)

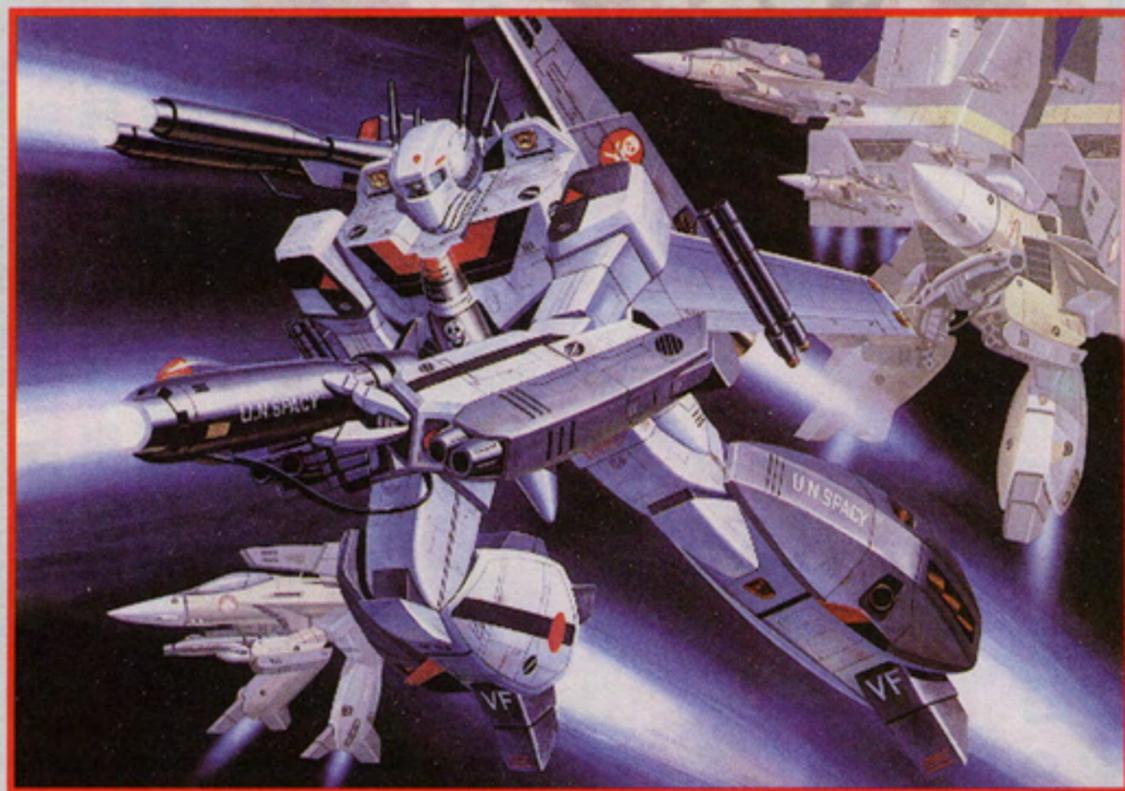
VENDO, solo in blocco: **Sega Megadrive + Sega Mega CD** + Converter Master System + 2 joypad (1 Turbo) + 18 giochi (12 MD, 3 MCD, 3 MS). Tutto il materiale è in perfetto stato, imballi originali. Il tutto a Lit. 1.600.000 trattabili.
- MASSIMILIANO; Tel. 0332/428704

ROBOTECH Crystal Dreams

Mentre il termine Robotech da noi è abbastanza conosciuto, siamo stati informati che in America e in Giappone va decisamente forte specialmente per gli amanti di manga con enormi robot che cambiano forma. Apparentemente, la complessa storia e i disegni di livello mondiale hanno fatto sì che la serie animata cambiasse i cartoni animati e modellasse la domenica mattina dei bambini. Fino ad ora ci sono stati 86 episodi e i fan sparsi in tutto il mondo aumentano ogni secondo. Così il perché in Italia non abbia troppa risonanza rimane un mistero. Comunque, come state per scoprire, se il gioco è valido metà di quello che dicono le classifiche del cartone animato, allora possiamo aspettarci roba di prima qualità.

CASA PRODUTTRICE
GAMETEK

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
INIZIO 1997

ABBIAMO FATTO LO STESSO SOGNO!

Il piano per **Robotech: Crystal Dreams** è stata creata da fan di vecchia data: Lizard Harac e Doug Lanford. Questa storia originale che (sorpresa!) ha luogo nell'universo di Robotech, è stata ideata in modo che possa espandersi in tanti seguiti se il primo si fosse rivelato un successo.

ROBOT TRAVESTITI!

In **Robotech** potete prendere il controllo di un Veritech Fighter che ha l'abilità di trasformarsi in varie macchine: Fighter, Battloid e Guardian. Al momento non siamo sicuri in cosa differisca ogni singola macchina dall'altra, ma presumiamo che ci sarà una varietà di schermi da finire che includeranno combattimenti terreni come combattimenti aerei. Tutti gli oggetti nel gioco sono, in realtà, dei modelli in 3D: ciò vuol dire che ogni cosa può essere vista da svariate angolazioni.

ARRIVANO I RINFORZI

Durante l'avventura, il vostro caccia si troverà faccia a faccia con una folta schiera di nemici sia nuovi che vecchi, comprese le navi Zentraedi e le cristalline legioni Eboliane. E oltre a questo ci sono i ribelli della Robotech Defence Force da combattere! Fortunatamente potrete anche chiamare in aiuto degli utili alleati nel momento del bisogno, quali Rick Hunter e Breetai. Auff, sembra che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile per ritornare a casa tutti d'un pezzo!

JIKKYOO J LEAGUE *perfect striker*

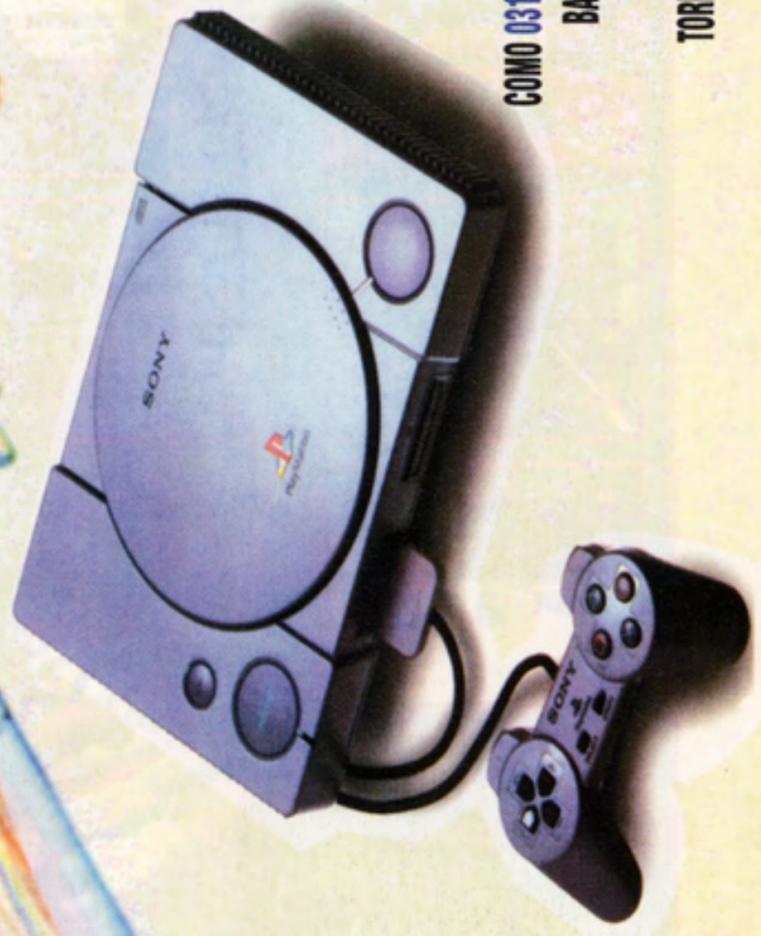
I dubbi iniziali circa la somiglianza di Jikkyoo J League Perfect Striker ed il celeberrimo Perfect Eleven per Super Famicom sono stati notevolmente sopiti dall'arrivo di nuove esaltanti informazioni sul gioco che sembra ormai delinearsi come il degno successore della classica simulazione calcistica della Konami. Mega Console vi offre una preview in anteprima!

Come detto precedentemente menu e meccanica di gioco sono in pratica una evoluzione del precedente titolo. Una prima variante è la sostituzione delle squadre nazionali con quelle della J League nipponica: vi sono tutti i sedici team del campionato di calcio giapponese con tutti i loro giocatori ed i loro stadi. Questi ultimi sembra siano stati realizzati con grande rispetto della loro forma originale, dai tabelloni dei punteggi alle tribune sempre affollate di tifosi sfoggianti bandiere e striscioni dedicati alla squadra di casa. Tramite il menu di opzioni richiamabile durante il gioco è possibile variare l'angolo d'inquadratura verso l'alto o verso il basso oppure, tramite un apposito zoom, ottenere una visuale in campo largo sullo stile di **Perfect Eleven** o una a distanza estremamente ravvicinata come in **Winning Eleven.** Ovviamente è anche presente una modalità di replay che utilizza il 3D Stick per l'effetto moviola e i tasti C per selezionare un maggior numero d'inquadrature. Gli elementi strategici in parte ricordano quelli della sua controparte a 16-bit, a partire dalla scelta della formazione di gioco selezionabile in un gruppo di sedici differenti, per finire con il posizionamento dei giocatori sul campo e l'assegnazione delle marcature. E' anche stata conservata la possibilità di programmare due strategie di gioco richiamabili poi durante la partita e selezionabili da una rosa di otto tattiche che comprendono la tattica del fuorigioco, il gioco a zona, il contropiede ed il pressing. Se i team presenti non vi soddisfano è possibile crearne dei propri tramite un editor particolarmente completo che vi consente di variare le capacità del singolo giocatore, assegnargli un nome ed infine selezionare i colori della squadra e persino la sua mascotte. Il tutto è ovviamente salvabile tramite la cartuccia di back-up. Le modalità di gioco al momento annunciate sono quattro e comprendono il versus mode, l'amichevole, il torneo ed il campionato durante il quale sembra si possano scambiare i giocatori con le altre squadre ottenendo così una specie di calcio mercato in versione ridotta. I controlli si effettuano utilizzando praticamente tutti i tasti del pad ad eccezione della croce direzionale digitale. Il 3D Stick è dedicato ai movimenti del giocatore che effettua il tiro utilizzando il tasto B ed il passaggio con il pulsante A. Il gruppo di tasti C viene utilizzato in combinazione con il joystick analogico per le numerose tecniche speciali effettuabili che comprendono lo scatto, il passaggio all'indietro, la finta, il rapido cambio di direzione, il sollevamento in aria del pallone, i passaggi rapidi tra due giocatori, la rovesciata, le cariche di piede e di spalla, i contrasti ed infine il famigerato giochino "alla Ardiles". I pulsanti rimanenti del pad vengono utilizzati per l'attivazione delle strategie di gioco (L e Z) e per il selezionamento del giocatore (pulsante R). Sarà inoltre possibile utilizzare quattro pad contemporaneamente per avvincenti scontri di gruppo. Dulcis in fundo, come per ogni jikkyoo che si rispetti, vi è il celebre commento parlato che, come nella precedente versione a 16-bit, arricchirà i vostri incontri con sensazionali frasi ad effetto.

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPORTIVO

USCITA
20 DICEMBRE

gomez&mortisia
NON E' IL GIUDIZIO
UNIVERSALE.
E' LA PLAYSTATION
UNIVERSALE
UNA console al posto di TRE
Vogliamo sconvolgere il mondo.
Finalmente una console universale dove puoi
far girare tutte le versioni Usa Jp Eu
Solo con Global Game
GLOBAL GAME®
SONY
COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI 0974/826394
BARI 080/5569582 BASTIA UMBRA 075/8011879
MANTOVA 0376/229345 RAPALLO 0185/52742
TORINO 011/ 6693419 SESTO S.GIOVANNI 02/2481724
PLAYSTATION UNI
659.000
ANCHE A RATE
IVA COMPRESA
l'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati
I LOGHI, I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

Dopo aver deliziato per quattro anni i possessori di un Super NES, il *racing game* più giocabile che la Nintendo abbia mai realizzato si appresta a mozzare il fiato di tutti i fortunati proprietari di un N64 in una cartuccia da ben 96Mb che uscirà in Giappone il 14 dicembre. Nella terra del Sol Levante **Mario Kart 64** sarà disponibile in due confezioni diverse: una contenente soltanto la cartuccia, l'altra contenente la cartuccia e un simpatico joypad prodotto apposta per l'occasione. Il gioco offre le stesse opzioni proposte nella versione originale, ma la fenomenale potenza del Nintendo 64 ha reso possibile l'introduzione di alcune interessanti varianti. Rimandandovi alla recensione completa per sapere esattamente cosa è stato fatto a questo proposito, vi invitiamo a gettare uno sguardo sulle immagini a corredo di questa preview: butta proprio bene, non c'è che dire!

マリオカート MARIO KART 64

WE ARE THE CHAMPIONS!

Come l'edizione originale di **Mario Kart**, anche la versione a 64-bit propone una considerevole varietà di tracciati, ognuno dei quali munito di ostacoli e asperità peculiari. Oltre alle corse svolte singolarmente, il gioco permette anche di competere allo scopo di vincere diversi trofei. Eccovi una esauriente panoramica delle coppe disponibili e dei circuiti che dovrete affrontare con successo per conquistarle.

KINOKO CUP:

1) Luigi Circuit
2) Moh Moh Farm
3) Noko Noko Beach
4) Kara Kara Desert

FLOWER CUP:

1) Hyudoro Pond
2) Frappesuno Land
3) Choco Mountain
4) Mario Circuit

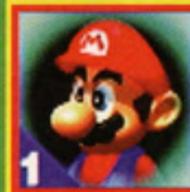
STAR CUP:

1) Koopa Castle
2) Sherbert Land
3) Wario Stadium
4) Peach Circuit

SPECIAL CUP:

1) Kinopio Highway
2) Donkey Jungle Park

I GUERRIERI DELLA STRADA

Ancora una volta, otto personaggi appartenenti al mondo di **Super Mario** hanno messo momentaneamente da parte le loro divergenze per competere più o meno amichevolmente in una gara di go-kart. A causa di precedenti impegni Donkey Kong Jr e Koopa Trooper non hanno potuto prendere parte alla competizione e sono stati pertanto sostituiti con Donkey Kong (Senior) e Wario, entrambi al loro debutto nel mondo dell'automobilismo videoludico. Andiamo dunque a conoscere più da vicino questi presunti assi del volante...

• **MARIO** — L'impagabile idraulico di origine italiana è munito di una vettura molto veloce, anche se quella di suo fratello Luigi lo è ancora di più.

• **LUIGI** — E' meno famoso del fratello Mario, ma in compenso è dotato di un macinino molto più veloce del suo.

• **PRINCESS PEACH** — Una volta tanto il detto "donna al volante pericolo costante" non vale una cicca: pur sapendo che cos'è un volante, infatti, questa signorina ha talmente paura di fare incidenti che guida a velocità moderata.

• **YOSHI** — L'incidente di cui è stato recentemente vittima (la sua lunga lingua si è impigliata nel semiasse del suo go-kart) lo ha reso più cauto nel modo di guidare ma non meno desideroso di vincere.

• **KINOPIO** — Leggero come una piuma, è il pilota più gracile del gioco ma in compenso è velocissimo.

• **DONKEY KONG** — L'irresistibile scimmione ha tutte le intenzioni (e i mezzi) di restituire al clan dei Kong l'onore perduto a causa della performance non proprio eccellente offerta dal piccolo Junior nei precedenti tornei.

• **WARIO** — Sostiene di essere il migliore fra tutti i piloti del gioco: se lo dice lui...

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
GUIDA

USCITA
14 DICEMBRE

È il gioco che ogni appassionato di picchiaduro ha sognato per tanto tempo di giocare, ed ora il sogno sta per diventare realtà! Sì, grazie alla potenza combinata della CAPCOM e del team di sviluppo ARIKA, Street Fighter EX giungerà fra breve nelle migliori sale giochi del nostro Paese con sorprendenti versioni in 3D dei vostri lottatori preferiti. MEGA Console ha intervistato per voi Ichiro Mihara, vicepresidente della ARIKA, onde fornirvi tutte le informazioni essenziali su questo capolavoro annunciato...

THE EX-FILES

MC: Può dirci per favore qualcosa in merito ai responsabili di SF EX?
Mihara: La persona a capo di tutta l'operazione è Akira Nishitani, il creatore di *Street Fighter 2*; in generale, Nishitani cura la fase di sviluppo. Alla progettazione del gioco lavora anche Junichi Ono, praticamente il "papà" di serie videoludiche come *Darkstalkers* e *Night Warriors*. Con due elementi di questo calibro non dovremo avere alcun problema: sono i migliori, in questo campo.

MC: Da quale spunto è nato il gioco?
Mihara: Il progetto è nato quando ci siamo chiesti se era possibile rendere in 3D un picchiaduro bidimensionale. Non eravamo sicuri che fosse possibile rendere tridimensionalmente mosse come il Lightning Kick, l'Hurricane Kick o l'Alpha Counter. Questi elementi esistono nella versione in 2D, ma una volta tradotti in 3D avrebbero potuto non convincere. Il gioco quindi è nato dai nostri dubbi circa la possibilità di gestire una cosa del genere in un ambiente tridimensionale. Abbiamo cominciato a lavorare partendo da questo concetto e quasi senza che ce ne accorgessimo siamo riusciti a realizzare in 3D tutte le mosse che giudicavamo problematiche: il Dragon Punch, l'Hurricane Kick, e persino l'Alpha Counter. Una volta fatto ciò, il resto è venuto praticamente da sé.

MC: Quali sono i personaggi di *SF2* che avete scelto per comporre il "cast" di *Street Fighter EX*, e perché avete scelto proprio loro?
Mihara: Abbiamo scelto Ryu e Ken perché sono dei personaggi fondamentali, e abbiamo scelto Chun-Li per lo stesso motivo. Al momento i personaggi previsti nel gioco sono otto ma potrebbero diventare anche nove o dieci. Fino all'ultimo c'è sempre la possibilità che un altro personaggio di SF possa apparire come personaggio nascosto o che venga creato un altro personaggio nuovo. E' una cosa che non abbiamo ancora preso in seria considerazione, ma può darsi che fra una settimana o dieci giorni sorga la possibilità di inserire un altro personaggio.

MC: Può dirci qualcosa circa la creazione dei nuovi personaggi?
Mihara: Non sono stato io a occuparmi della loro progettazione, ma in pratica volevamo che i nuovi personaggi non sfigurassero di fronte ai personaggi di SF e che allo stesso tempo appartenessero a un'altra "specie". Volevamo provare ad inserire dei personaggi che avessero un comportamento anomalo rispetto ai lottatori della "vecchia guardia".

MC: Avete deciso come collocare i nuovi personaggi nel tessuto narrativo della serie?
Mihara: Non abbiamo ancora pensato a nessun tipo di background. Ne parleremo in modo approssimativo durante le fasi finali del progetto e quindi ne discuteremo formalmente con la CAPCOM, ma al momento è una cosa di cui non ci siamo ancora occupati seriamente. C'è la possibilità che le storie dei vari personaggi si intreccino. Hokuto, per esempio, usa il "Kobujutsu", ma quel genere di stile Samurai (chiamato Bushin) appare spesso nei giochi della CAPCOM. Anche Guy, uno dei protagonisti della serie *Street Fighter Alpha*, e i giochi della serie *Final Fight* vede impiegato lo stile Bushin. C'è la possibilità che queste cose, a livello narrativo, vengano amalgamate. Esiste un progetto, ma non l'abbiamo ancora preso in considerazione. D'altronde anche la CAPCOM avrà qualcosa da proporre a questo riguardo.

MC: Quali problemi avete con l'interazione dei personaggi ora che questi sono diventati tridimensionali?
Mihara: In un gioco bidimensionale l'interazione è quella che si vede sullo schermo: se i personaggi si "toccano", c'è un colpo. Tuttavia, quando a un gioco del genere si aggiunge la terza dimensione, se si fa girare il personaggio e quindi si osserva l'azione frontalmente, sembra che colpisca qualcosa, ma se l'azione la si osserva dall'alto si vede che non colpisce nulla. E' così che succede col 3D. Comunque, per dirla in parole povere, tutti i picchiaduro in 3D prodotti finora hanno visto impiegato lo stesso tipo di routine per il rilevamento di collisioni in un ambiente tridimensionale. E' ovvio che non si può continuare a usare sempre lo stesso metodo. In linea di massima la ARIKA ha delle idee originali e pur non avendogli ancora dato un nome, abbiamo creato un sistema di interazione originale. In generale tutti i colpi sono rappresentati in 3D ma le collisioni vengono gestite alla maniera dei picchiaduro bidimensionali, come è

stato fino ad oggi per la serie di Street Fighter. E' un modo più originale del solito di rilevare le collisioni. Durante gli inizi della fase di sviluppo pensavamo a cosa dovevamo fare in proposito. Poi, ci è venuto un lampo di genio: "Ehi, se facciamo così potrebbe funzionare!". E infatti così è stato.

MC: Possono interagire solo i personaggi o anche i fondali?
Mihara: I personaggi combattono al centro dello schermo. Attorno a loro viene quindi creato uno sfondo in computer graphics e, in mezzo a loro, sistemata una telecamera a 360°. Adottando un simile sistema è impossibile che i personaggi interagiscano con i fondali. L'ambiente circostante è solo un'immagine che scorre intorno ai personaggi, sullo sfondo.

MC: A paragone di altri giochi simili, SF è molto veloce. In che modo avete risolto il problema costituito dal convertire questa velocità su un piano tridimensionale?
Mihara: Questo è un problema di non facile soluzione. Al momento stiamo facendo tutto il possibile ma probabilmente è una cosa che ci terrà impegnati duramente sino alla fine. Stiamo cercando di fare del nostro meglio per ottenere un gioco perfetto. Vogliamo che sia valido quanto basta perché soddisfi tutti gli utenti.

MC: Le difficoltà che avete nell'ottenere questa velocità dipendono forse dall'hardware?
Mihara: No, in questo caso specifico l'hardware non costituisce alcun problema. Dopo tutto, il gioco viaggia a 60 frame al secondo per cui la questione non si pone. Per quanto riguarda la realizzazione di immagini di ottima fattura l'hardware può costituire un problema ma per quanto concerne la questione della velocità non ci sta creando dei gravi problemi.

MC: In SF2 ci sono delle mosse spettacolari. Quali difficoltà incontrate nel convertirle in 3D per SF EX?
Mihara: Le difficoltà riguardano l'animazione. Dopo tutto, se il Dragon Punch non è un Dragon Punch, non va bene. Se la Fireball non è una Fireball, non va bene. La mossa che ci spaventa sul serio è l'Hurricane Kick. Con un'animazione in 2D può sembrare spettacolare ma una versione in 3D può sembrare un semplice balletto. Tutti dicono che se rappresentassimo questa mossa con i poligoni sarebbe davvero incredibile a vedersi, ma che se non riuscissimo a farlo bene sarebbe un disastro. Il punto principale della questione è che l'immagine tridimensionale deve essere bella a vedersi, ma se la si ricava da un'animazione bidimensionale c'è la possibilità che venga fuori male. Per questo motivo il settore in cui stiamo concentrando i nostri sforzi è la conversione delle tecniche di lotta. Abbiamo fatto molto per garantire che gli utenti siano soddisfatti e che giocando con *SF EX* non dicano "Ehi, ma questo non è un Dragon Punch!". Comunque abbiamo inserito anche una varietà di mosse inedite. Chun-Li, per esempio, dispone di una nuova micidiale mossa mortale. In sostanza questa volta non ha la 'Fireball' che le è stata affibbiata a partire da *SF Turbo*. Il fatto che non la usi non ha niente a che vedere con questioni di ordine tecnico. Anzi, in origine Chun-Li era stata concepita come un personaggio che avrebbe combattuto usando solo la propria agilità. Con l'introduzione della 'Fireball' il suo modo di combattere è cambiato, così non abbiamo fatto altro che tornare alla concezione originale del personaggio. Abbiamo pensato: "Perché non creiamo una mossa mortale che sia in maggiore sintonia con il personaggio?" E mentre ci stavamo lavorando sopra abbiamo creato pure qualche altra mossa inedita. Dulcis in fundo, abbiamo dato uno sguardo alle mosse tradizionali e abbiamo perfezionato o modificato pure quelle. Ci auguriamo che gli utenti cerchino di giocare usando queste nuove mosse e dicano "Ehi, che forza questa mossa!" oppure "Questa è la migliore!", preferendo le nuove alle vecchie.

MC: Di quanto la grafica di *SF EX* è tecnologicamente superiore rispetto a quella di

VECCHI AMICI, NUOVI NEMICI!

RYU: Divenuto ormai leggendario, questo lottatore è pronto come non mai a tutto pur di raggiungere la gloria.
KEN: L'eterno rivale di Ryu prende parte al torneo di "street fighting" tanto per mantenersi in forma.
CHUN-LI: Questa splendida agente della Sezione Narcotici dell'INTERPOL non conosce momenti di riposo.
ZANGIEF: Il lottatore più forte di tutta la Russia è tornato in azione allo scopo di mostrare a tutti la sua possanza.
SKULLOMANIA: Dotato di facoltà sovrumane, questo nuovo personaggio ha una voglia matta di menare le mani, e si vede.
PULLUM PURNA: Pur essendo la nipote di un ricco arabo, questa donna è tutt'altro che la classica "figlia di papà"!
DOCTRINE DARK: Questo bruto è un killer professionale che esercita in una squadra di eliminatori.
HOKUTO: Usa il Kobujutsu, una tecnica di lotta derivante dallo stile di Bushin.

Star Gladiator?
Mihara: In realtà non è possibile fare un paragone fra *SF EX* e *Star Gladiator* (SG). *SG* corre a 30 frame al secondo, mentre *SF EX*, al momento, è due volte più veloce. Se consideriamo questa differenza, allora capiamo che un gioco un gioco a 30 frame al secondo è in grado di porre ancora di più l'accento sulla grafica visto che le sue operazioni di elaborazione sono dimezzate. Ad ogni modo, noi diamo maggiore importanza ai personaggi del gioco. I concetti che stanno alla base di *SF EX* e *SG* sono così diversi che non si possono fare paragoni gratuiti.

MC: Ricevete qualche aiuto dagli sviluppatori di *Star Gladiator*?
Mihara: No, nessuno. Per essere più precisi, la loro è una linea di sviluppo diversa. E dal punto di vista tecnico è completamente diversa. La tecnologia che usiamo per questo picchiaduro in 2D/3D non ha niente a che vedere con quella usata per *Star Gladiator*. La ARIKA non è una sussidiaria della CAPCOM. Il suo capitale e i suoi investimenti sono del tutto separati. La ARIKA è stata fondata nel novembre dello scorso anno come compagnia indipendente. Per un mese a partire da quella data abbiamo fatto le nostre ricerche e tre mesi più tardi abbiamo varato il progetto. Possediamo ancora l'esperienza accumulata alla CAPCOM ma dal punto di vista tecnico non esiste alcuna relazione fra noi. Non siamo una sussidiaria, i nostri giochi li facciamo da noi. Non ci scambiamo routine né idee. Alcune persone pensano che ci sia una "parentela" dato che proveniamo dalla CAPCOM ma in realtà si tratta di un team differente che fa un gioco differente. Il concetto è nuovo e così la tecnologia.

MC: Secondo un comunicato stampa, SF EX è completo al 17%. E' vero?
Mihara: Quel comunicato è stato diffuso il 30 agosto e a quell'epoca sì, era completo al 17%. Quando è stato mostrato al Jamma Show, il 14 settembre, era completo al 20-25%. Fra breve lo faremo provare al pubblico. Quando ciò accadrà, il gioco sarà completo al 25-30%. Con tutto quello che abbiamo fatto finora, questa percentuale di sviluppo dovrebbe essere più alta. D'altronde, anche dopo che la struttura di base del gioco è stata completata, occorre molto altro tempo per apportare le opportune modifiche e perfezionare il tutto.

MC: Prevedete di diffondere periodicamente dei comunicati circa le condizioni di SF EX?
Mihara: Per un po' manterremo un certo riserbo. Oggi abbiamo fatto quest'annuncio, ma per un mese a partire da ora ci nasconderemo per dedicarci con maggiore intensità a quello che resta da fare.

MC: Qual è la parte di SF EX che la fa sentire più orgoglioso?
Mihara: Ottima domanda. Probabilmente il fatto che a prescindere da quello che si riesce o non si riesce a fare, il gioco è sempre godibile perché è interessante. Creare giochi del genere mi rende orgoglioso.

NO REST FOR THE BEST!
Se credete che le anticipazioni su *Street Fighter EX* siano finite qui, vi sbagliate di grosso! State pronti a mettere le mani sulla prima copia disponibile dei prossimi numeri di MC perché nei mesi a venire raccoglieremo altre notizie su questo capolavoro in via di sviluppo!

ED IL TERZO STREET FIGHTER?

Lo sviluppo dell'attesissimo terzo episodio di Street Fighter sta procedendo rapidamente ed ora sono già disponibili alcune foto del gioco (della cui bassissima qualità ci scusiamo in anticipo, contiamo comunque di fornirvi nuove immagini al più presto). Come si può vedere, Street Fighter 3 sembra possedere una qualità grafica senza pari accompagnata senza dubbio da una meccanica di gioco fortemente rinnovata. Le uniche informazioni disponibili al momento riguardano i nomi di sei dei nuovi personaggi (Alex, Dudley, Sean, Elena, Yun e Big Ben) e l'inserimento del dash. Le Super Combo sono state inoltre rinominate Super Arts e la loro esecuzione è accompagnata da zoom e splendidi effeti speciali. Cercheremo di fornirvi ulteriori notizie a riguardo non appena possibile.

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Titolo		Prezzo
Fifa '97		TELEFONARE
Fox Hunt (3 CD)	L.	119.000
Pandemonium	L.	119.000
Nascar Racing	L.	119.000
Spot Goes to Hollywood	L.	119.000
Iron & Blood	L.	115.000
Epidemic	L.	115.000
Adventurs of Lomak	L.	115.000
Black Down	L.	115.000
Destruction Derby 2	L.	110.000
Tunnel B1	L.	110.000
Blazing and Dragon	L.	110.000
Wipeout 2097	L.	110.000
Penny Racer	L.	110.000
Soviet Strike	L.	110.000
Street Racer	L.	110.000
Crash Bandicoot	L.	110.000
Tomb Raider	L.	110.000
Motor Toon GP2	L.	110.000
Toshinden 2	L.	99.000
Andretti Racing	L.	99.000
F1	L.	99.000
Casper	L.	99.000
Project Overkill	L.	99.000

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Assalt Ring	L.	65.000
Alone in the Dark 2	L.	65.000
Magic Carpet	L.	65.000
NBA in the Zone	L.	65.000
Heberekes Popoitto	L.	65.000
Extreme Pinball	L.	65.000
HI -Octane	L.	65.000
Starblade Alpha	L.	65.000
Theme Park	L.	65.000
Wrestling Mania	L.	65.000
Toshinden	L.	65.000
Ridge Racer Revolution	L.	65.000
Street Fighter Alpha	L.	65.000
War Hawk	L.	65.000

CONSOLE

Titolo		Prezzo
Nintendo 64 + Mario 64	L.	760.000
Sega Saturn JAP	L.	515.000
Sony Playstation EUR	L.	449.000
Sony Playstation Universale	L.	580.000
Neo Geo CD		TELEFONARE
Virtual Boy + gioco	L.	160.000
Game Boy	L.	80.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Titolo		Prezzo
Wave Racer	L.	200.000
Pilot Wings	L.	140.000
Saint Andrew's Golf		TELEFONARE
Mario Kart 64		TELEFONARE
J League Perfect Striker		TELEFONARE
Start wars		TELEFONARE
Killer Instinct Gold		TELEFONARE
Turok		TELEFONARE

GIOCHI NEO GEO CD :

Titolo		Prezzo
Shin Oh Ken	L.	140.000
Art Of Fighting	L.	130.000
King Of Fighter 96	L.	130.000
Puzzle Bobble	L.	120.000
Real Battle Fatal Fury	L.	120.000
Ninja Master	L.	120.000
Metal Slung	L.	120.000
Samurai Shodown RPG		TELEFONARE
Samurai Shodown 4		TELEFONARE
Crossed Swords	L.	70.000
Ninja Commando	L.	70.000
Ninja Kombat	L.	70.000
World Heroes 2 Jet	L.	70.000
Magician Lord	L.	70.000
Rally Chase	L.	70.000
Top Hunter	L.	40.000
Street Hoop	L.	40.000
Karnov's Revenge	L.	40.000
Aero Fighter 2	L.	40.000
Football Freezy	L.	40.000
Baseball Stars 2	L.	40.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Titolo		Prezzo
Vandal Hearts	L.	169.000
Arc The Lad 2	L.	169.000
Star Gladietor	L.	159.000
Psichc Force	L.	159.000
Shadow Struggle	L.	149.000
Samurai Spirit 3	L.	139.000
Tobal N. 1	L.	139.000
Over Blood	L.	139.000
Coolboarders	L.	139.000
Fighting Illusion	L.	79.000
Expert	L.	79.000
Extreme Power	L.	79.000
Drif King	L.	79.000
Rockman x 3	L.	79.000
Double Dragon	L.	79.000
Goeman	L.	79.000
Shatcher	L.	79.000

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Gradius	L.	50.000
Hardball 5	L.	50.000
Po'Ed	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Thunder Storm &Road Blaster	L.	50.000
Pro Baseball 95	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Ridge Racer	L.	50.000
Gunners Heaven	L.	50.000
Street Fighter Real Battle	L.	50.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

NOVITA' SONY PLAYSTATION

Legacy of Kain
Fatal Fury Real Battle
Bushipo Blade
Heaven's Gate
Super Techinic Challenge
Crazy chase 2
Hexen
NBA Hang Time
Broken Sword

NOVITA' SEGA SATURN

Enemy zero (4CD)
Gundam Sidestory 2
Shining the Holy Ark
Street Race Extra
Sailor Moon Super S Plus
Victory Goal World Wide E

GIOCHI Sega Saturn

Titolo		Prezzo
Samurai Shodown 3 + cartuccia	L.	160.000
Fatal Fury + cartuccia	L.	148.000
Wakasusa Monogatari (sexygame)	L.	140.000
Natsuiro Memories (sexygame)	L.	130.000
Riglordsaga 2	L.	119.000
Lunar	L.	119.000
Simcity 2000	L.	119.000
Sexy Parodius	L.	119.000
Samurai Shodown 3	L.	119.000
Daytona Championship Edition	L.	119.000
Virtual On	L.	119.000
Virtua Cop 2	L.	119.000
Gals Panic	L.	119.000
Fighting Viper	L.	110.000
Alien Trilogy	L.	110.000
Nights	L.	100.000
El hazard	L.	89.000
Death Crimson	L.	89.000
Chase H.Q.	L.	89.000
Virtual Fighter 2	L.	89.000

OFFERTISSIME

Titolo		Prezzo
Gebockers	L.	60.000
Robo pit	L.	60.000
College Slam	L.	60.000
Attrick Hero S	L.	60.000
Baseball double Header	L.	60.000
Ghen War	L.	60.000
Last Gladiators	L.	60.000
Toshinden S	L.	60.000
Quantum Gate 1	L.	60.000
Slam Dunk	L.	60.000
Fuunsaiki	L.	60.000
Digital Pinball	L.	60.000
Pretty Fighter	L.	60.000
Panzer Dragon 2	L.	60.000
Golden Axe	L.	60.000
Guardian Heroes	L.	60.000
Hyper Reverthion	L.	60.000
Sword & Sorcery	L.	60.000
Street Fighter Zero	L.	60.000
Dragon Force	L.	60.000
Gulliver Boy (2 CD)	L.	60.000

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA:
STATI UNITI
HONG KONG

VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PER TUTTI I TIPI DI CONSOLE

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO DI APERTURA: mattino 9,30 - 12,30; pomeriggio 15,30 - 19,30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

NEL MESE DI DICEMBRE APERTO ANCHE LA DOMENICA

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

DOOM

Quando il Saturn fu immesso sul mercato giapponese nel 1994, uno dei primi giochi promessi agli acquirenti della console fu una conversione di *Doom*, l'immortale sparatutto in 3D della id software. Purtroppo le "autorità competenti" tornarono sui propri passi e il gioco fu riposto in un cassetto contrassegnato dalla scritta "promesse da marinaio". Ora, a quasi due anni di distanza da quel tragico giorno, la GT ha riesumato il progetto, sicché il gioco è prossimo a vedere finalmente la luce.

Quando la prima versione di **Doom**, quella per PC, fu rilasciata nel 1993, il gioco fu definito dalla critica specializzata una pietra miliare. Era chiaramente qualcosa di speciale, perché tutti sembrano ricordare dove si trovavano la prima volta che lo videro. Come struttura di gioco **Doom** non divergeva più di tanto da **Wolfenstein 3D**, ma dal punto di vista tecnico era molto più avanzato. L'ambiente texturizzato di **Doom** e i notevoli effetti di illuminazione riuscirono a generare qualcosa che molti videogames possono soltanto sognare: atmosfera. Attraversare un corridoio avvolto nell'oscurità con grugniti e urla disumane provenienti da tutte le direzioni, non sapendo quale creatura si nasconde dietro l'angolo, è un'esperienza davvero terrificante. E molto presto i possessori di un Saturn avranno l'occasione di provarla personalmente...

L'ARSENAL E' COSI' SCHIERATO...

Se da un lato c'è un esercito di mostri bavosi che vogliono farvi a pezzi, dall'altro lato — il vostro — c'è tutta una serie di armi radicali da usare contro di loro. Eccovi dunque l'elenco di tutte le armi di cui potete appropriarvi nella versione Saturn di **Doom**. Da notare che la lista comprende anche un certo BFG 9000...

1. KNUCKLE DUSTER
Quando sarete a corto di munizioni, potrete sempre ricorrere ai vostri poderosi pugni nudi. Naturalmente è alquanto sconsigliabile affrontare a mani nude qualunque nemico che non sia un semplice *former human*.

2. CHAINSAW
Preferibile ai pugni nudi, la motosega ha di buono che può neutralizzare molti nemici una volta che la sua lama si conficca nelle loro carni. Ottima contro i demoni.

3. PISTOLA
Questa è l'arma di cui disponete all'inizio del gioco. Purtroppo, benché possa sparare una manciata di proiettili a grande velocità, la pistola è un gingillo poco efficace. I caricatori di riserva sono compatibili anche con la Chaingun.

4. SHOTGUN
Un'arma decisamente superiore. Il fucile a canna lunga è molto potente ed è perfetto per liquidare nemici come *imps* e *sergeants* in un colpo solo.

5. SUPER SHOTGUN
Il super fucile a pompa spara una sventagliata di cartucce che freddano tutti gli aggressori che si trovano a distanza ravvicinata. Nella versione Saturn, poi, è ancora più potente!

6. CHAINGUN

Spara proiettili con una frequenza talmente elevata che i nemici sobbalzano. Ottima per ripulire una stanza dai nemici più deboli o per dare del filo da torcere ai Renevants.

7. ROCKET LAUNCHER
Il lanciarazzi spara un missile a punta esplosiva che provoca danni ingenti a tutte le creature che si trovano nel suo raggio d'azione, voi compresi. Contro i nemici più deboli è assolutamente devastante.

8. PLASMA GUN
Questo sì che si chiama parlare! Quest'arma scatena un torrente di elettricità mortale allo stesso modo di una Chaingun, ma è due volte più letale. Uccide tutti i nemici (tranne i più coriacei) nel giro di qualche secondo. Utilizza le stesse pile di plasma che vanno impiegate per ricaricare il BFG 9000.

9. BFG 9000
Ogni colpo sparato con questo gioiellino costa 40 unità di plasma e carica il colpo successivo in un secondo, ma devasta che è un piacere. Eccezionale!

NOTIZIE DALL'INFERNO

Gli eserciti dell'inferno sono quanto di più spaventoso si possa vedere. Si tratta di creature inviate per invadere gli avamposti militari che costituiscono le difese della Terra. Sono malvagi dalla testa ai piedi e devono essere fermati ad ogni costo.

FORMER HUMAN

Questi sono i soldati che sono rimasti coinvolti nel massacro quando l'invasione è cominciata. Una volta uccisi, sono stati riportati in vita per combattere dalla parte dell'Inferno. Hanno solamente delle pistole e muoiono alquanto facilmente a prescindere dall'arma usata.

SARGENT

I soldati più coraggiosi sono stati trasformati in sergenti-zombie e muniti di un lungo fucile a pompa. Come i *former humans,* sono facili da uccidere e quando crepano vi lasciano in eredità il loro fucile.

IMPS

Gli Imps sono palle di pelo piene di denti e grandi quanto un essere umano che hanno il potere di lanciare palle di fuoco (ovviamente contro di voi). Meglio cominciare a cercare un fucile a pompa se si vuole abbattere questi esseri in fretta.

HEAVY WEAPONS DUDE

L'*heavy weapon dude* è un nemico dotato di mira precisa e di una motosega. La buona notizia è che la motosega gliela potete portare via. Quella cattiva è che prima di fare una cosa simile dovete ucciderlo.

DEMON

Masse di muscoli turgidi e denti affilati, i Demoni possono attaccare soltanto quando sono molto vicini alla vittima e pertanto sono insidiosi solo quando sono in tanti e in uno spazio angusto.

SPECTRE

Fantastico, proprio quello che vi serviva: un Demone quasi invisibile. Ricordatevi di ispezionare per bene le aree più oscure, okay?

LOST SOUL

Teschi fiammeggianti che svolazzano in gran numero come mosche e che si avventano sul giocatore con un grido molto particolare. Ucciderli non è difficile, ma sono alquanto molesti e numerosi, perciò è meglio non prenderli sottogamba.

CACODEMON

Trattasi di essere orribili (una via di mezzo fra un pomodoro e un ciclope) che lanciano folgori capaci di procurare gravi ferite al destinatario. Sono anche molto agili e quindi possono seguirvi ovunque.

PAIN ELEMENTAL

Simili ai Cacodemon salvo per il fatto che vomitano i Lost Souls. State attenti quando li uccidete, perché mentre esplodono danno alla luce molti altri Lost Souls. Questi esseri sono rari ma micidiali. Da sistemare alla svelta.

MANCUBUS

Gigantesco miscuglio mutante di pelle e metallo, il Mancubus ha due enormi lanciarazzi al posto delle braccia. La sola cosa che questi esseri hanno di buono è che sono dei bersagli molto facili: è come mirare a una casa!

RENEVANT

Quando i soldati muoiono all'Inferno, vengono riportati in vita, ripuliti, armati di tutto punto e rispediti sul campo di battaglia. Pur essendo facilmente liquidabili, i Renevant sparano missili-segugio che possono addirittura svoltare agli angoli!

HELL KNIGHT

Resistenti come dei TIR, gli Hell Knight sparano globi di plasma verde e attaccano a distanza ravvicinata con artigli affilati come rasoi. Sono molto coriacei, ma non quanto i loro fratelli maggiori...

BARON OF HELL

Immuni a tutte le forme di attacco, i Baron Of Hell sono le uniche creature che possono tollerare un colpo diretto da parte di un BFG. Fatevi stringere in un angolo da parecchie di queste creature e sarete ridotti a uno spezzatino.

ARACHNOTRON

Sono ragni cibernetici dall'andatura lenta e muniti di una scorta illimitata di plasma. Credete che siano orribili? Dovreste vedere la loro mamma!

CYBERDEMON

Il padre di tutti i mostri: un grattacielo munito di gambe e di un lanciamissili non dissimile dal vostro. Sconfiggerlo è quasi impossibile. Quasi.

CASA PRODUTTRICE
RAGE

GENERE
SPARATUTTO 3D

USCITA
IMMINENTE

GRANDIA

In questi ultimi mesi un titolo in particolare ha attratto l'attenzione della stampa giapponese; si tratta di **Grandia**, un RPG che si prefigge lo scopo di superare i livelli qualitativi delle ormai epiche saghe di **Final Fantasy** della Square Soft e di **Phantasy Star** della Sega. La differenza fondamentale tra **Grandia** e i titoli appena citati è l'utilizzo, da parte dei programmatori delle Game Arts, della grafica poligonale. Il giocatore infatti, grazie alla presenza di un mondo totalmente tridimensionale, ha la possibilità di manipolare praticamente qualsiasi oggetto presente sullo schermo, anche i più piccoli e insignificanti. I vari personaggi presenti nel gioco sono tutti realizzati da sprite, ma bisogna comunque sottolineare che il mix tra sprite e poligoni funziona in maniera impeccabile. Grande importanza inoltre è stata data alla trama del gioco. Buona parte degli ultimi due anni infatti sono stati spesi dai programmatori per creare il mondo di **Grandia**, senza dubbio uno dei più particolari mai visti. Da sottolineare inoltre le notevoli dimensioni dell'area di gioco. La sola città di Paam infatti, ricopre l'equivalente di 100 schermi, circa dieci volte di più delle città normalmente visitabili in un RPG, pieni di numerosi personaggi con cui si può parlare per ottenere interessanti informazioni (particolare il fatto che, per poter entrare in una casa a cercare degli oggetti, è necessario prima essere invitati dal proprietario della abitazione). Se a tutto questo aggiungiamo la presenza di una trentina di labirinti, penso proprio che valga la pena di aspettare i primi mesi del 1997 per poter mettere le mani sulle prime copie di importazione di questo doppio CD!

Sono poche le case che possono competere con la Game Arts per quello che riguarda la produzione di giochi poligonali. Questo soprattutto per l'esperienza decennale accumulata dai programmatori di questa software house, che, in questo campo, sono riusciti a ottenere buoni risultati addirittura dal Mega CD (con il famosissimo Silpheed). Cosa riusciranno a ottenere da una macchina come il Saturn? Leggete per scoprirlo...

LA TRAMA

Il gioco è ambientato nella terra di Enjuul, zona nella quale è appena iniziata la rivoluzione industriale. La sua capitale e principale porto, Paam, è alle prese con i primi utilizzi del motore a vapore e numerose persone abbandonano ogni giorno la città per cercare di scoprire nuove terre in cui vivere. In questa città vive Justin, un ragazzo che spende la maggior parte del suo tempo libero nelle vecchie rovine nei pressi di Paam che testimoniano la presenza di una antica civiltà. Justin vive solo con la madre, visto che suo padre, un noto avventuriero del luogo, è sparito ormai da diversi anni. Un giorno, mentre si trova nelle rovine di Saluto, accade uno strano fatto. Una pietra che gli era stata donata molto tempo prima da suo padre, inizia a parlare. Il nostro eroe si decide quindi a cercare di capire il motivo di questa chiamata. Allo stesso tempo, le forze militari hanno deciso di bloccare l'accesso alle rovine della antica civiltà. Sono forse collegati questi due avvenimenti? A voi scoprirlo...

GLI SVILUPPATORI

Le tre menti che hanno maggiormente contribuito alla realizzazione del nuovo gioco della Game Arts hanno differenti e prestigiose esperienze alle loro spalle, non tutte nel campo dei videogiochi:

MIYAMI TAKESHI

E' senza dubbio il miglior programmatore a disposizione della Game Arts. Gode di un'ottima fama anche tra la concorrenza visto le sue notevoli conoscenze tecniche.

TAKU KIMURA

Kimura lavora solitamente per l'agenzia Links, famosa soprattutto per i numerosi spot pubblicitari che ha realizzato per la televisione giapponese. Tra le sue pubblicità più popolari, spicca sicuramente quella per una azienda ferroviaria nipponica.

TOM MEYERS

Tom Meyers in **Grandia** si occupa della produzione della colonna sonora e degli effetti. Al suo attivo Tom può vantare numerosi lavori in popolari film prodotti Hollywood, tra cui spiccano senza dubbio Terminator 2 e, più recentemente, Mission: Impossible.

CASA PRODUTTRICE
GAME ARTS

GENERE
RPG

USCITA
INIZIO '97

IL CAST

JUSTIN
(14 anni, 155 cm, 47 kg)
Justin è un ragazzo molto semplice che ha deciso di seguire la strada del padre, noto avventuriero. Per questo motivo è intenzionato a raggiungere Elencia, un nuovo continente appena scoperto. Il suo principale difetto è quello di avere una visione unilaterale della vita, visione che non gli permette di ascoltare e valutare anche i pensieri e i suggerimenti delle altre persone.

FIINA
15 anni, 160 cm, 47 kg)
Questa dolce fanciulla proviene dalla città Elencian, situata nella regione di New Paam. Nella sua città, oltre a far parte del gruppo locale dei giovani avventurieri, dei quali può essere senza dubbio considerato il membro più esperto, è anche una delle ragazze più popolari (questo fatto, a quanto riportano le notizie a noi giunte, è dovuto anche alla sua bellezza).

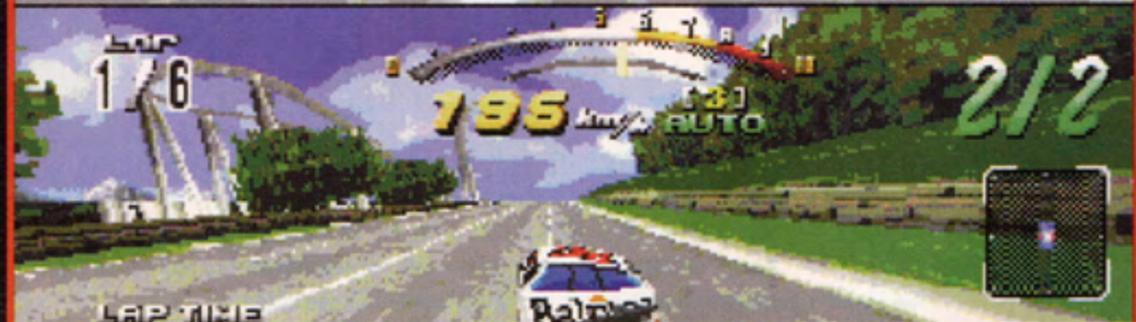
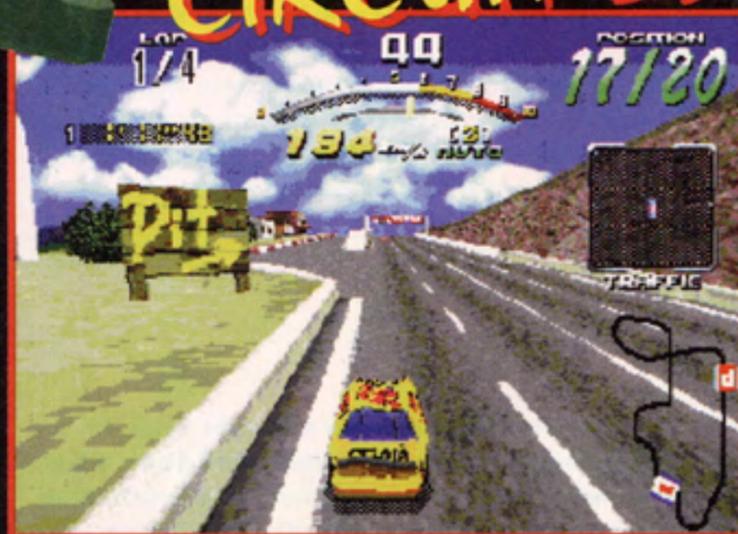
MEULEN
23 anni, 180 cm, 70 kg)
Un giovane soldato, senza dubbio l'avventuriero più esperto del gruppo. Suo padre è un importantissimo Shogun che lavora alle dipendenze dell'esercito di Baal, ma Meulen non è particolarmente impressionato dai suoi metodi particolarmente violenti. Il suo incontro con Justin avviene nei pressi delle rovine di Saluto (dove parla la pietra).

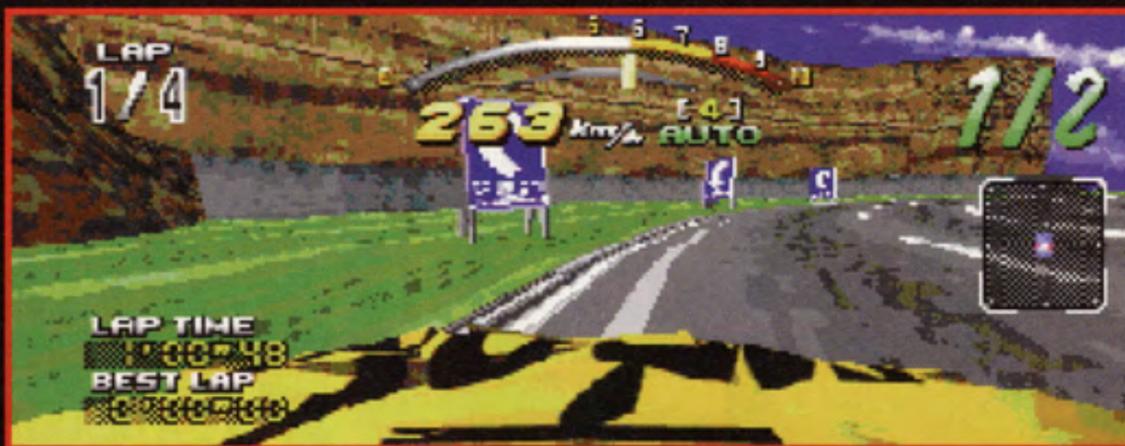
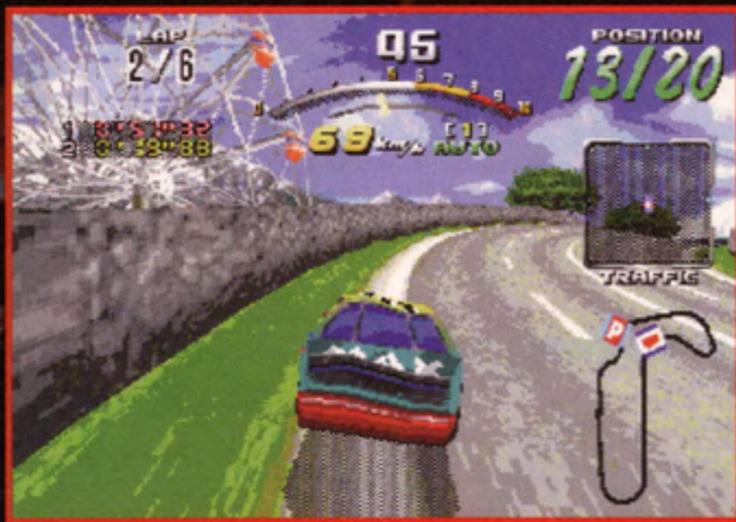
RIIN
15 anni, 160 cm, 47 kg)
Riin è una soldatessa che, nell'esercito di Baal è direttamente sotto il controllo di Maulen. Visto il suo carattere particolarmente tranquillo nessuno si è mai interessato particolarmente a questo personaggio.

SUE
(8 anni, 120 cm, 28 kg)
La vicina di casa del nostro eroe, Sue ritiene di dover controllare Justin nella sua missione. Sin dall'inizio del gioco Sue possiede un piccolo animaletto di nome Pooi, che le è stato regalato dal padre di Justin, che può capire tutto quello che viene detto dai personaggi ma non è in grado di comunicare.

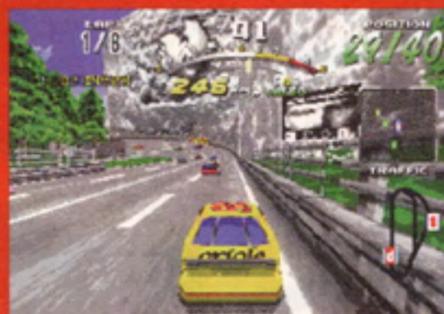
SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD

Daytona Championship Circuit Edition è forse uno dei giochi più attesi di questo inverno e, con la solita solerzia e puntualità tattica, la Sega ce lo sbatte dritto sul muso alle porte del Natale. Non si tratta di un gioco totalmente rifatto e più che di una versione 2.0 sarebbe più giusto parlare di una 1.2, un po' la differenza che passa tra **Virtua Fighter Remix** e **Virtua Fighter 2** tanto per intenderci. Di aggiunte e di migliorie comunque ne sono state fatte e ne parliamo ampiamente nelle varie parti di questa recensione. Ora varrebbe la pena di soffermarsi su quella che era una grave lacuna del primo **Daytona** che qui è stata giustamente corretta: la mancanza di un modo di gioco per due persone. Grande novità di questa versione è infatti lo Split Screen che, pur concedendo qualcosa dal punto di vista della qualità grafica, consente di gareggiare in emozionanti sfide testa a testa. Per il resto grosse novità non ce ne sono, con tre dei cinque percorsi che avete già visto e con le classiche quattro visuali di gioco che sono rimaste inalterate, così come la schermata più famosa degli ultimi anni: GENTLEMEN START YOUR ENGINES!

DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

UNA QUESTIONE D'ORECCHIO

Chi non ricorda le mitiche musiche della versione originale? Il mitico grido "Daytonaaa!" che apriva il gioco e che echeggiava nella colonna sonora più famosa? Abbastanza conosciuta era pure la canzone "Blue Sky". In pratica il pezzo forte del primo Daytona erano queste canzoni totalmente cantate che, anche se non particolarmente lunghe, erano sicuramente di grande effetto. Di queste, in **Championship Circuit Edition** si sono perse quasi totalmente le tracce, solo la prima si ritrova in una ermetica versione remix. Il fatto è che però i programmatori hanno imboccato una nuova filosofia per programmare il sonoro del gioco: hanno preferito aumentare la varietà dei brani, sia come numero che come lunghezza dei singoli, abbandonando fronzoli forse ritenuti inutili come le parti cantate (unica eccezione lo stacchetto iniziale). Il risultato? Questi brani strumentali sono molto belli da sentire ma penso non si fisseranno nella mente dei giocatori come quelle dell'originale.

SALTA SU BAMBOLA, TI PORTO A FARE UN GIRO...

Championship Circuit Edition presenta cinque tracciati: tre sono quelli della versione originale mentre gli altri due sono inediti studiati apposta per questa versione. Se escludiamo il classico ovale nessuno degli altri si può definire facile anche se alcuni favoriscono piloti col piede pesante sull'acceleratore mentre altri sono più adatti a chi sa pennellare al meglio le curve e graduare le frenate.

THREE SEVEN SPEEDWAY

Il circuito che tutti hanno provato almeno una volta al bar. Si tratta del classico ovale americano da Formula Indy con le curve rialzate. Ideale per chi è alle prime armi, è possibile percorrerlo quasi tutto alla massima velocità, staccando il piede dall'acceleratore solo all'ultima parabolica.

NATIONAL PARK SPEEDWAY

Si inizia a fare sul serio con questo circuito immerso nel verde. Dei due percorsi nuovi forse questo è il più divertente da guidare vista la lunga serie di curve e controcurve da affrontare al massimo che ne compongono la parte centrale. Fate molta attenzione all'ultima curva a gomito verso destra, potreste compromettere l'intero giro. Non fatevi distrarre dal panorama, la pista infatti costeggia uno spettacolare Roller Coaster.

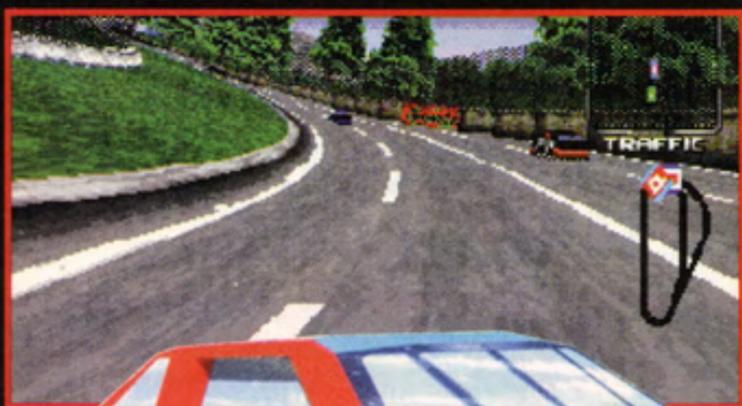
DINOSAUR CANYON

Altro percorso presente nella prima versione. Qui più che negli altri è possibile notare il migliorato aspetto grafico; a un certo punto infatti si passa sotto a un'arcata rocciosa: nel primo **Daytona** questa appariva tristemente poligono dopo poligono, qui quando uscite dalla curva che immette nel rettilineo ve la trovate gia bell'e costruita in tutta la sua spettacolarità. Per il resto rimane l'impegnativo percorso di sempre, con lunghi curvoni chiusi da affrontare, se ci riuscite, in sbandata controllata.

SEASIDE STREET GALAXY

Ultimo dei percorsi della versione originale era, e probabilmente rimane, il percorso più impegnativo, soprattutto nel tratto cittadino delle Highway. In questo tracciato ci sono ambientazioni che hanno fatto la storia e il folklore di questo gioco, come i cavalli che pascolano nei prati e la statua di Jeffrey che fa bella mostra di se a fianco di un curvone verso destra. Chissà se c'è ancora il cheat mode per farla muovere...

DESERT CITY

Il percorso parte affiancando una ferrovia, ma non è col possente treno merci che vedete che vi dovete misurare. Altro percorso veramente impegnativo, alterna tratti da affrontare alla massima velocità con curve secche che richiedono frenate misurate al millimetro. I box sono sistemati all'uscita di una curva verso destra e se non tenete la macchina abbastanza distante dal lato sinistro della carreggiata rischiate di trovarvi coinvolti in un involontario pitstop.

VENGO A PRENDERTI STASERA, CON LA MIA TORPEDO BLU

Il numero di vetture disponibili è stato aumentato fino ad otto e, cosa più importante, sono tutte selezionabili fin dalla prima partita. I veicoli a vostra disposizione sono classificati in base a tre caratteristiche che sono tenuta di strada, velocità massima e accelerazione. Di questi però soltanto gli ultimi due sembrano realmente rilevanti in quanto ben poche differenze di tenuta si riscontrano fra i diversi modelli. Ce ne sono per tutti i gusti e soprattutto con tutti i possibili abbinamenti di caratteristiche, sta a voi scegliere se preferite avere più tenuta e meno velocità oppure se volete un mezzo in grado di raggiungere velocità assurde ma con una ripresa degna di un trattore. Non potevano mancare, per i principianti e per i più indecisi, anche alcune macchine con delle caratteristiche medie, cioè senza particolari doti ma senza neppure grossi punti deboli. Naturalmente tutti i modelli sono selezionabili con cambio manuale o col più semplice e brillante cambio automatico. Ecco comunque cosa potrete trovare fin dall'inizio:

LE TRANQUILLE
MAGIC Grip 3 Accelerazione 2 Max speed 3
HORNET Grip 3 Accelerazione 3 Max speed 2
GALLOP Grip 3 Accelerazione 3 Max speed 2

I TRATTORI
WOLF Grip 4 Accelerazione 5 Max speed 1
MAX Grip 5 Accelerazione 5 Max speed 1

I BOLIDI
PHOENIX Grip 1 Accelerazione 5 Max speed 5
ORIOLE Grip 2 Accelerazione 4 Max speed 4
BALANCE Grip 5 Accelerazione 1 Max speed 4

COMMENTO

Daytona Championship Circuit è tecnicamente su di un altro pianeta rispetta al suo pur illustre predecessore. La risoluzione e la qualità della grafica sono stati nettamente migliorati e lo schermo non flickera più come in precedenza quando faceva apparire brandelli di paesaggio uno dopo l'altro. Se a ciò aggiungiamo l'accresciuto numero di macchine e di circuiti a disposizione verrebbe da chiedersi quali mai potrebbero essere i difetti di questo gioco. Questa domanda trova però fin troppo facile risposta quando ci si mette al volante. La giocabilità infatti non sembra più quella di una volta. Non che abbiano distrutto **Daytona** rendendolo ingiocabile ma durante la corsa non si ha sempre e totalmente quella sensazione di coinvolgimento che si aveva una volta; la macchina appare in alcuni frangenti non totalmente sotto il vostro controllo, con il frustrante risultato di non capire bene cosa fare per affrontare determinati passaggi. Come accennato inizialmente, non si tratta di difetti basilari ma semplicemente di una strana sensazione di "qualcosa di cambiato" che chi ha giocato alla versione originale non potrà non notare.

Puck

EVOLUZIONE O INVOLUZIONE?

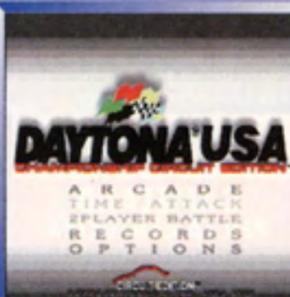
VARIETA'
Sicuramente sotto questo punto di vista si sono sforzati ma non più di tanto. E' vero infatti che i tracciati presenti sono cinque ma di questi tre sono quelli della versione originale e solo due i nuovi. Sono state ampliate le opzioni e così è possibile scegliere se affrontare il classico modo arcade o il time attack, ma sicuramente la maggiore innovazione è rappresentata dalla possibilità di fare delle sfide in doppio. Le vetture sono otto fin dall'inizio ma la differenza di prestazioni è in alcuni casi quasi impercettibile, a cosa servono quindi?

REALIZZAZIONE TECNICA
Qui la differenza c'è e si vede. Se ne avete la possibilità, provate a paragonare le due versioni e vedrete da soli come **Championship Circuit Edition** presenta non solo una risoluzione nettamente migliore ma anche la fluidità con cui lo schermo si aggiorna è stata decisamente migliorata. Bisogna ammettere che tale fluidità è messa un po' in crisi in due occasioni: la prima è in occasione della partenza, quando ci sono troppe macchine sullo schermo e si avverte qualche lieve scatto; la seconda è nel modo in split screen, e qui il doppio dei poligoni da gestire si fa sentire e l'aggiornamento dello schermo è decisamente meno brillante.

GIOCABILITA'
Croce e delizia di questo gioco è sicuramente il sistema di controllo adottato da quelli della Sega. Sicuramente ora è più difficile controllare la macchina ma bisogna vedere se questo maggior grado di difficoltà sia un bene oppure no. A volte infatti nel momento di affrontare le curve si ha come una sensazione di impotenza e capita di non riuscire, pur con tutto l'esercizio e la buona volontà, a far fare alla macchina quello che si vorrebbe. Non gravi problemi ma probabilmente un leggero passo indietro. A buttare un po' di sereno sul tutto ci pensa il modo a due giocatori che garantisce sempre e comunque una buona dose di divertimento in più rispetto all'originale.

COMMENTO

Cosa è un difetto e cosa invece un diverso modo di interpretare un aspetto di un gioco? Questo il succo del discorso che facevamo io e Puck parlando della giocabilità di **Daytona**. Lui dice che c'è stata una lieve involuzione della giocabilità? Beh, io dico che forse non si tratta di un vero problema ma di una diversa impostazione, che hanno deciso di assumere i programmatori quando hanno studiato i controlli e i comportamenti della vettura. Non c'è dubbio che ora guidare sia più difficile ma forse ora si è più vicini alla giocabilità della versione da bar. Questo però può essere un bene o un male a seconda dei punti di vista perché anch'io concordo con Puck che forse il primo **Daytona** era più immediato e più facile. Si potrebbe parlare per ore di questo ma il succo è che la comodità o meno dello strano sistema di controlli scelto dalla Sega è molto soggettiva. Per il resto il gioco è nettamente migliorato rispetto alla prima versione è fin dalla prima partita ci si rende conto di come tutta la grafica e la gestione dei poligoni siano stati rivisti e cambiati in meglio. Un gioco che sicuramente farà discutere per due motivo: 1) Era un titolo molto atteso e quindi tutti ne parleranno 2) Le scelte fatte dai programmatori non troveranno sicuramente pareri concordi.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AUTOMOBILISTICO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 93
▲ Molto migliorata la grafica delle vetture e delle ambientazioni
▼ Se andate ai box noterete una grossolana imperfezione nel disegno delle fiancate

SONORO 88
▼ Le nuove musiche non hanno lo stesso impatto delle precedenti
▲ Gli effetti sono ottimi

GIOCABILITÀ 87
▼ Il comportamento della macchina in curva è sensibilmente cambiato e richiede una dose maggiore di dimestichezza coi comandi

LONGEVITÀ 89
▲ Una volta presa la mano coi comandi vi butterete a capofitto nell'affrontare le piste alla massima velocità. Le sfide con gli amici vi terranno occupati quasi in eterno

GLOBALE 87
Tecnicamente superiore all'originale, forse concede qualcosa dal punto di vista della giocabilità pura. Sicuramente seconda a **Sega Rally**

GENTLEMEN START YOUR ENGINES

VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS

La trama di **Virtual On** è, come sempre accade in questo genere di gioco, una incredibile accozzaglia di banalità. Ancora una volta la Terra del futuro è governata da poche industrie che hanno in mano il potere grazie all'utilizzo di tutta una serie di giganteschi droidi. Proprio alcuni di questi droidi, a causa di un errore di programmazione, hanno preso il controllo di una base lunare e voi, nei panni di un'aspirante eroe, dovrete riuscire, dopo aver superato una durissima selezione, a sconfiggere questi droidi e riprendere il controllo sulla base lunare prima che i robot impazziti decidano di sferrare un attacco anche alla Terra. Ad una totale mancanza di originalità della trama però, almeno in questo caso, corrisponde una discreta originalità nella struttura di gioco. Nulla di sconvolgente, ma almeno possiamo finalmente dire di aver visto un gioco di combattimenti a incontri, discretamente diverso dagli altri titoli del genere attualmente disponibili. Questo perché, il gioco, che ricordo altro non è che la conversione di un celebre coin-op targato ovviamente Sega, si basa su delle sfide uno contro uno tra droidi, ambientate in arene tridimensionale in cui i due contendenti hanno completa libertà di movimento. Una volta settate le varie opzioni (numero di round, durata massima del round stesso, il livello di difficoltà e altre piccole cose) e deciso se giocare da soli o contro un amico, si può cominciare con il gioco vero e proprio. A questo punto non resta che selezionare il lottatore preferito tra i nove disponibili (ognuno dotato, ovviamente, di diverse caratteristiche descritte in un box) e dopo aver visto l'ottima sequenza della partenza (che tanto mi ricorda alcune scene di Gundam) non resta che iniziare a combattere. Sin dai primi momenti, dopo essersi ripresi dallo shock iniziale per l'ottima grafica, impatto senza dubbio inferiore se avete già giocato con il coin-op, si nota subito che, proprio perché si tratta di un combattimento tra droidi che hanno la possibilità di utilizzare armi efficaci sia dalla distanza che nelle vicinanze, bisogna elaborare una tecnica di attacco se non si vuole essere spazzati via velocemente. Se infatti, giocando a livello Easy è possibile sconfiggere quasi tutti i nemici utilizzando in maniera continua lo stesso schema di gioco, già a livello Normal non è sufficiente continuare a sparare a casaccio o correre all'impazzata cercando il combattimento corpo a corpo ma, molto spesso, è necessario nascondersi dietro le costruzioni che si trovano nell'arena di gioco e attendere il momento più propizio per attaccare o, più in generale, di studiare diverse tattiche a seconda dell'avversario che si sta affrontando. **Virtual On** si divide fondamentalmente in due diverse sezioni che ricalcano la trama; nella prima parte, quella dell'allenamento che si svolge sulla Terra, dovrete affrontare una dura selezione, sempre a base di combattimenti e, una volta sconfitti i primi cinque droidi, verrete arruolati per l'operazione "Moongate" che ha appunto lo scopo di liberare la Luna. Una volta giunti sulla Luna, dovrete quindi affrontare ancora tre nemici prima di arrivare allo scontro finale con "Nirvana", di cui ovviamente non abbiamo intenzione di rivelarvi nulla. Anche dal punto di vista tecnico bisogna sottolineare che sono presenti alcune particolarità veramente interessanti. Oltre alla già citata eccellente grafica, bisogna ancora evidenziare la presenza di quattro differenti visuali (una da dietro/vicino, una un po' più lontana, una laterale e una dall'alto) utilizzabili sia se si gioca da soli che se si affronta un amico. Anche in questo caso ci troviamo di fronte ad una interessante particolarità visto che, negli uno contro uno tra due esseri umani, viene adottato uno split screen che può essere sia verticale che orizzontale! Avete capito bene; nello schermo di settaggio delle opzioni è infatti possibile selezionare che tipo di split screen si preferisce. Inoltre, nel tentativo di rendere i movimenti dei lottatori ancora più realistici, alla Sega hanno ben pensato di sviluppare un particolare sistema di controllo che permette di saltare, correre e, visto che l'azione si svolge in una arena a 360 gradi, di ruotare verso destra e verso sinistra. Da sottolineare anche il fatto che, per cercare di convertire nella maniera più fedele possibile tutti gli aspetti che caratterizzavano il coin-op, in concomitanza con **Virtual On** è stato lanciato dalla Sega un nuovo Controller a due manopole, senza dubbio molto spettacolare e comodo soprattutto per chi già giocava all'originale da sala. Insomma, se a tutto questo aggiungiamo anche una colonna sonora e degli effetti senza dubbio di fattura pregevole, mi sembra di poter affermare senza timore di smentita che i programmatori della Sega sono riusciti ancora una volta a fare centro!

I ROBOTTONI!

Sono otto i robot tra i quali potrete selezionare quello che si adatta maggiormente ai vostri gusti e alle vostre caratteristiche. Ovviamente ogni combattente è dotato di alcuni punti di forza e di alcuni difetti più o meno evidenti. Per tutti voi, ecco una rapida descrizione delle loro fondamentali caratteristiche:

MBV-04-6 TEMJIN: Questo può essere considerato il primo prototipo di robot che è stato realizzato dall'industria DN. Trattandosi del primo esperimento di macchina da combattimento, non si tratta certamente del miglior lottatore a disposizione, ma le sue armi, adatte sia per il combattimento a distanza che per quello ravvicinato, unito alla buona velocità di cui è dotato, lo rendono adatto a tutti i videogiocatori che devono impratichirsi con il sistema di controllo e con la struttura di gioco.

HBV-10-B DORKAS: Rispetto al Temjin, e più in generale rispetto a quasi tutti i robot disponibili nel gioco, il Dorkas è caratterizzato da una velocità e da un agilità tutt'altro che invidiabili. Comunque, grazie alla potenza dei suoi colpi sia nel corpo a corpo che dalla distanza risulta senza dubbio un avversario particolarmente ostico. A causa delle sue caratteristiche non risulta particolarmente adatto ai principianti.

SRV-1-A FEI-YEN: Questo robot dalle fattezze prettamente femminili (se si può parlare di femminile per un robot) è senza alcun dubbio l'automa più veloce e agile tra tutti quelli a disposizione. Bisogna però sottolineare che, a fronte di queste caratteristiche, il Fei-Yen risulta purtroppo alquanto carente nella potenza delle armi e, fatto ancora più grave, è dotato di una armatura veramente poco resistente. A quanto dice il manuale delle istruzioni, questo robot dovrebbe essere dotato di un attacco segreto veramente devastante

SAV-07-D BELGDOR: Una variazione sul tema dei robottoni grossi e lenti Belgdor è basato sulla stessa struttura di Raiden e Dorkas. Rispetto a questi due robot bisogna sottolineare una inferiore potenza di fuoco (anche se i missili a ricerca di cui è dotato sono veramente devastanti), compensata comunque da una maggiore agilità nei salti e da una velocità in volo indubbiamente superiore.

TRV-06K-H VIPER 2: Dal punto di vista estetico questo è, almeno a mio modesto parere, il robot più bello. La sua struttura è basata sul primo modello di robot realizzato, il Temjin, anche se, rispetto a questo modello, è stata incrementata la velocità dei movimenti e la sua agilità. Ne hanno ovviamente risentito la potenza delle armi, soprattutto di quelle a corto raggio, e la resistenza dell'armatura.

XBV-12-t11 BAL-BAS-BOW: Questo tipo di droide è sostanzialmente differente da tutti gli altri robot presenti soprattutto per quello che riguarda l'aspetto prettamente estetico (è infatti l'ultima produzione dell'industria DN, la creatrice di tutti questi robot). I suoi punti di forza sono senza dubbio la notevole potenza delle sue armi, mentre non è comunque disprezzabile la sua velocità e la sua agilità nei salti.

MBV-09-C APHARMD: Una macchina da guerra adatta soprattutto per il corpo a corpo. In questo modo potrebbe essere descritto Aphard, uno dei migliori droidi a disposizione. Questo robot riesce infatti a combinare a una buona velocità e agilità una discreta resistenza e una dotazione di armi veramente invidiabile. Senza dubbio uno dei droidi più completi tra quelli a disposizione.

HBV-05-E RAIDEN: Questo gigantesco robot, come appare evidente, è caratterizzato fondamentalmente da una notevole potenza di fuoco e da una incredibile resistenza della sua armatura. Proprio a causa di queste caratteristiche è comunque il robot più lento e meno agile tra tutti quelli presenti. Si tratta comunque di un droide abbastanza potente, soprattutto se messo in mano a giocatori particolarmente esperti.

COMMENTO

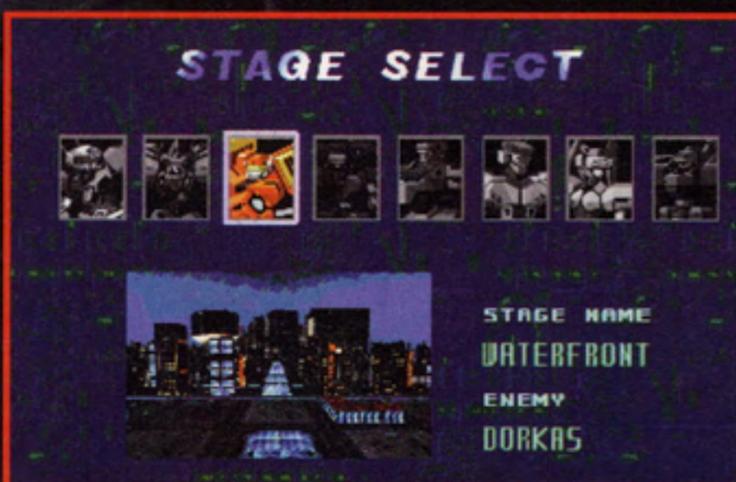
Non penso che ci sia molto da aggiungere a quanto è già stato scritto da Shogun nel suo commento. Non mi resta quindi che ribadire che **Virtual On** è senza dubbio un titolo di pregevole fattura dal punto di vista tecnico (l'unico difetto che gli si può imputare è una carenza di elementi nei fondali ma, onestamente, non ci si può ugualmente lamentare) e che si differenzia nella struttura di gioco in maniera abbastanza sostanziale da tutti gli altri titoli di lotta uno contro uno. Questo sia per la natura dei lottatori (droidi e non esseri umani) che, soprattutto, per l'impostazione di gioco che, permettendo di muoversi liberamente all'interno del livello, dà la possibilità al giocatore di avere una completa libertà di azione. Non mi sembra comunque il caso di rubarvi altro tempo; se avete avuto modo di provare la versione originale in sala giochi, e l'avete apprezzata, oppure più semplicemente se vi stuzzica l'idea di controllare un gigantesco droide in combattimento con dei suoi simili, con **Virtual On** avete trovato il titolo che fa al caso vostro.

End

LE ARENE

I combattimenti che dovrete affrontare, come già detto nell'introduzione, possono essere divisi in due parti, una prima di allenamento e una seconda, più importante, che consiste nella missione vera e propria sulla Luna. Ognuno di questi incontri si svolge in diverse ambientazioni caratterizzate dalla presenza di differenti ostacoli. In alcuni stage è possibile cercare di evitare gli attacchi degli avversari nascondendosi dietro costruzioni, casse o, al limite, alberi (anche se questo nascondiglio, a dire la verità, non è particolarmente efficace), mentre altri sono totalmente vuoti e costringono quindi i lottatori a un combattimento a viso aperto.

COMMENTO

Raggi laser che volano a destra e a manca, intere rastrelliere di missili sparate in un millisecondo, alabarde spaziali e lame rotanti talmente affilate da fare a pezzi persino Goldrake... Eh sì, cari ragazzi miei, questo **Virtual On** è, almeno tecnicamente, un titolo davvero notevole. I vari robottoni e le arene risultano infatti ottimamente definiti ed animati. Il numero di poligoni impegnato è davvero notevole e, nonostante tutto ciò, l'azione scorre via fluida anche quando lo schermo è letteralmente invaso da proiettili e spari di ogni sorta. Anche il sistema di controllo svolge il suo compito in maniera ottimale e se con la cloche vi sembrerà di essere davvero ai comandi di un mech anche i possessori di un misero joypad potranno riuscire, con un po' di sana e genuina pratica, a controllare il loro mezzo in maniera ottimale. (Ovviamente, se avete il joypad speciale a due levette il controllo è esattamente come quello in sala giochi). Detto ciò, mi sento comunque in dovere di precisare un paio di cose. Questo **Virtual On** infatti, per struttura e meccanica di gioco, non ha nulla a che fare con i beat'em up attualmente in circolazione: la maggior parte degli attacchi si svolge infatti sulla lunga distanza e l'unica possibilità che avrete di difendervi dai colpi dei vostri nemici sarà quella di esibirvi in una serie di movimenti rapidi e felini. Inoltre scordatevi anche prese, cartoni sulle gengive e compagnia bella e questo per due motivi fondamentali: primo, i robot non hanne le gengive e, secondo, buona parte dei mech tenderà a tenervi a debita distanza. Infatti a causa della frenesia con cui si svolge l'azione e della smodata dotazione di armi di ogni mech i combattimenti corpo a corpo risultano piuttosto confusionari e, nonostante la mole di danni inflitta con questi attacchi sia veramente elevata, i rischi che si corrono ad uscire allo scoperto sono veramente molto elevati. Tutti questi elementi messi insieme fanno si che **Virtual On** risulti più simile ad una sorta di simulatore (anche se molto arcade) che ad un picchiaduro vero e proprio, nel quale il giocatore gode di una libertà di movimento pressoché assoluta il che è dovuto fondamentalmente alla natura 3D delle varie arene di gioco. Concludendo, se siete alla ricerca di un buon shoot 'em up 3D estremamente veloce con il quale rivivere le gesta di Amuro Rey e della cricca di Macross 2036 allora avete trovato il titolo che fa per voi. Se invece quello che cercate è solo il solito beat 'em up tridimensionale allora lasciate pure perdere: vi ritrovereste per le mani un titolo che non c'entra letteralmente nulla con quanto stavate cercando!

Shogun

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: AZIONE

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 93
▲ Eccellente sia nella animazioni che nella fluidità dei movimenti
▼ Si sarebbero potuti inserire più particolari nei fondali

SONORO 91
▲ Anche sotto questo punto di vista i programmatori della Sega hanno svolto un eccellente lavoro

GIOCABILITÀ 90
▲ La giocabilità del coin-op è stata convertita in maniera perfetta
▼ Inizialmente, il sistema di controllo può creare qualche piccolo problema

LONGEVITÀ 90
▲ Difficoltà calibrata in maniera discreta; ottima l'opzione per due giocatori

GLOBALE 90
Un gran gioco che, ancora una volta, mostra chiaramente le notevoli potenzialità del Saturn

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD

TOMB RAIDER

Prendi una donna, trasformala in un semi rambo e inseriscila in un videogioco. Questo devono aver pensato i programmatori Core quando si sono trovati a dover studiare un personaggio per un videogioco d'avventura. La scelta è stata sicuramente originale e così è nata Lara Croft, protagonista di questo gioco. La nostra dolce fanciulla si troverà calata in misteriose ambientazioni che la vedranno aggirarsi attraverso le rovine delle più grandi civiltà del passato, dai maya agli aztechi, dagli egizi alla misteriosa Atlantide. I livelli sono infatti molto vari e vi proporranno una serie infinita di situazioni diverse e complicate, in cui dovrete utilizzare tutte le potenzialità del vostro personaggio per uscirne vincitori. Passando a parlare dei nemici bisogna dire che sono molti come varietà ma non altrettanto come quantità: pochi ma buoni potremmo dire. Vi capiterà infatti di incontrare dinosauri o orsi ma anche semplici pipistrelli o lupi... ma meglio non svelarvi tutto adesso, se no che divertimento c'è?

PIU' CHE UN'EROINA, UNA RAGAZZA STUPEFACENTE!

Il personaggio di Lara Croft ha sicuramente nella versatilità il suo aspetto migliore, sono infatti molteplici e diverse fra loro le azioni che riuscirete a farle compiere. Salti, corse, evoluzioni funamboliche, non c'è nulla che questa aitante fanciulla non sia in grado di fare. Particolare menzione meritano le sezioni in cui vi troverete a nuotare, si tratta di livelli molto spettacolari e divertenti in cui Lara si esibirà in un apprezzabile stile rana. Non fatela però stare troppo sott'acqua, anche i suoi possenti polmoni (i programmatori devono essere dei pervertiti) non sono eterni! Non tutto però è così facile e alcune azioni in cui combinate movimenti diversi meritano di essere provate con cura per essere realizzati al meglio: per questo i programmatori hanno pensato di inserire uno schema di allenamento. Si tratta in pratica di un livello ambientato nella lussuosa villa di Lara, in cui avrete a vostra disposizione lo spazio ideale per provare e riprovare tutte le operazioni che la ragazza è in grado di svolgere. Si tratta di una opzione utile le prime partite ma che vi scorderete addirittura di avere dopo un po'!

COSA METTO NELLO ZAINETTO

A vostra disposizione ci saranno tutta una serie di oggetti, non molto fantasiosi a dir la verità, che vi potrebbero tornare utili nel corso della missione. Si parte infatti da vari kit per ritrovare energia ad altri che potenziano le vostre capacità rendendovi invulnerabili o aumentando la vostra velocità o precisione al tiro. A questi si aggiungono poi le chiavi e altri oggetti che vi serviranno per interagire con l'ambientazione. Altri aiuti vi verranno dalla mappa (veramente indispensabile in alcuni casi) e dalle munizioni per le vostre armi.

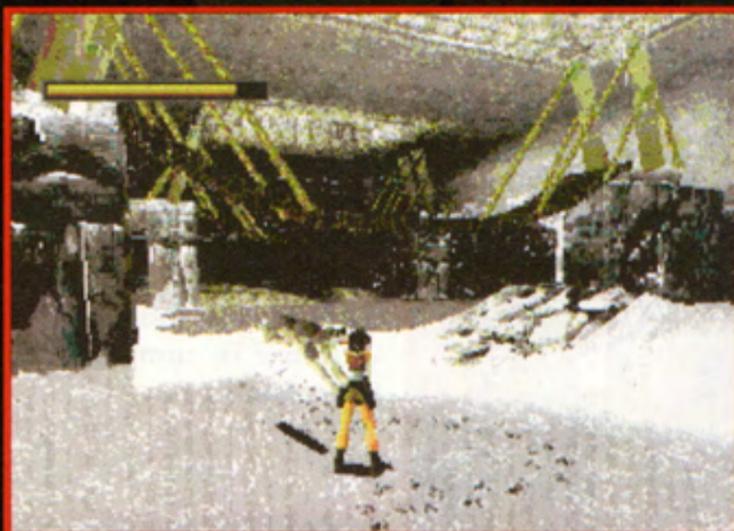
COMMENTO

Sorprendente, tecnicamente sorprendente. Non si può non rimanere piacevolmente colpiti da questo gioco, che per primo sfrutta a pieno le potenzialità del Saturn per quanto riguarda la gestione del 3D. La visione televisiva del tutto richiede un minimo di abitudine per riuscire a coordinare i movimenti ma alla fine risulta piuttosto comoda. Chi però si aspettava un gioco sullo stile **Doom**, con combattimenti e sangue che cola da tutte le parti, rimarrà parzialmente deluso. **Tomb Raider** ha più da offrire di semplici combattimenti uno dietro l'altro, si tratta infatti di un titolo che potrei definire riflessivo, in cui forse i nemici sono pochi ma in cui non ci si può mai distrarre per riuscire a risolvere i problemi che in ogni momento vi si porranno davanti, per i vari passaggi impegnativi da superare. E' una sorta di grandioso **Another World** in completo 3D che vi cala in un'atmosfera misteriosa e tesa, in cui ogni passo potrebbe essere l'ultimo se non state attenti. La cura dei particolari e la varietà di situazioni riescono poi a catturare a lungo l'attenzione rendendo **Tomb Raider** un titolo ad alto tasso di longevità, nonostante alcuni passaggi un tantino lenti.

Puck

COMMENTO

Giochi come questo ti ricordano che i programmatori sono in grado di produrre qualcosa di più entusiasmante dei soliti picchiaduro o platform che ormai ingolfano il mercato dei videogame. **Tomb Raider** è veramente quello che si potrebbe definire un titolo intelligente, con una grandiosa realizzazione tecnica. I poligoni scivolano via che è una meraviglia all'interno di ambientazioni ricche e suggestive e il personaggio di Lara è talmente ben fatto che vi chiederete come mai gli altri programmatori non riescano a raggiungere questi livelli. Se proprio bisogna trovare un difetto a questo gioco direi che forse è un tantino lento e che, per soddisfare i più ferrei patiti dell'azione, avrebbero anche potuto inserire qualche nemico in più di tanto in tanto. Forse così però si sarebbe snaturato questo gioco che è nato per essere qualcosa oltre la pura azione, un titolo che fa dell'astuzia e della prontezza di riflessi due doti indispensabili se si vuole arrivare fino in fondo. Un gran titolo da non lasciarsi sfuggire.

Diego

CASA PRODUTTRICE
CORE

GENERE
AVVENTURA/AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 94

▲ Il personaggio è fenomenale per definizione e animazione; le ambientazioni sono straordinariamente curate e d'atmosfera. Difficile trovare qualche difetto grafico

SONORO 80

▼ In alcuni passaggi minuti di totale silenzio
▲ Effetti o stacchi sonori di discreta fattura e mai fuori luogo

GIOCABILITÀ 89

▲ Il controllo di Lara non è così immediato come potrebbe sembrare ma dopo pochi minuti avrete il perfetto controllo della situazione

LONGEVITÀ 90

▼ L'azione non è particolarmente frenetica
▲ I livelli sono molto ampi e complessi, anche una volta terminati vi rimarranno i segreti da scoprire

GLOBALE 91

Un ottimo 3D che sfrutta alla grande le potenzialità del Saturn. Potrebbe sembrare un gioco alla **Doom** ma è molto, molto di più

World Series BASEBALL II

La Major League si è conclusa da un paio di mesi con il ritorno alla vittoria dei popolarissimi Yankees ma voi, anche nei rigori invernali, potete portare un po' di sano sport estivo nelle vostre console grazie a questa completissima simulazione di baseball. Indossate allora il vostro cappellino, salite sul monte di lancio e cercate di infilare tre lanci buoni nel guantone del ricevitore. Fin dalla prima schermata si capisce che ci si trova davanti ad un gioco di classe: la valanga di opzioni che vi viene proposta è sempre chiara e facilmente leggibile e venite subito trasportati nel clima del match. La prima cosa che vi troverete a scegliere è il tipo di competizione a cui partecipare: la maggior parte delle opzioni sono le solite che si ritrovano in ogni simulazione sportiva e prevedono la partecipazione all'intera Regular Season, solamente ai Play Off, oppure nel singolo match. Ad ampliare la gamma delle vostre possibilità ci sono pure l'All Star Game e l'Home Run Derby, che vi consentirà di scegliere un giocatore e di fargli tentare di realizzare più fuoricampo possibili con un limitato numero di lanci. Per gli amanti delle statistiche sono poi presenti tutte le schede dei giocatori di questa stagione, divisi per Conference, squadra e ruolo. Si passa poi a selezionare la vostra formazione fra tutte quelle della Major League nordamericana dopo di che, avendo selezionato anche il lanciatore e l'ordine dei battitori, è il momento di scendere in campo. Buona fortuna!

FATE COME FOSTE A CASA VOSTRA

Alcuni particolari di questo gioco dimostrano veramente una cura al limite del maniacale, uno di questi è rappresentato dai campi di gioco. I programmatori hanno infatti riprodotto fedelmente tutti, e sottolineo tutti, gli stadi delle squadre professionistiche americane, un lavoro davvero immenso che fa un certo effetto una volta iniziata la partita. Potrete così ritrovarvi a giocare nel mitico Yankee Stadium di New York oppure salire sul monte di lancio nell'avveniristico SkyDome di Toronto, uno stadio scoperchiabile al limite della fantascienza: da lasciare a bocca aperta.

COMMENTO

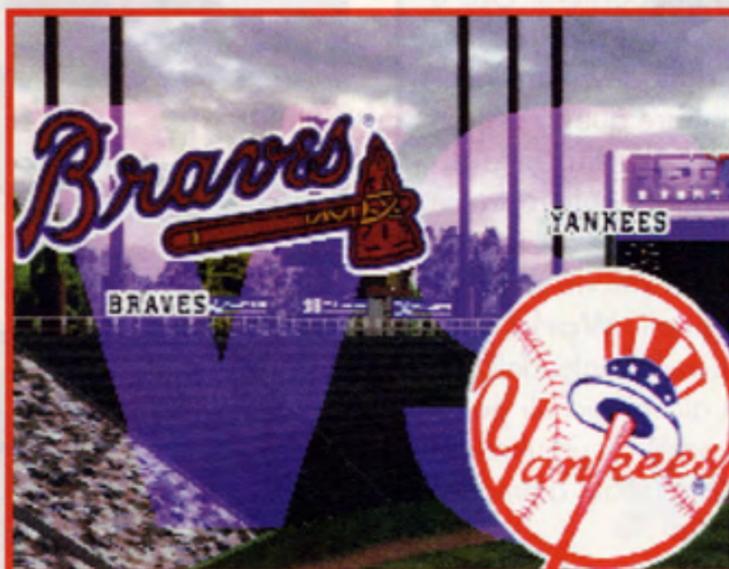
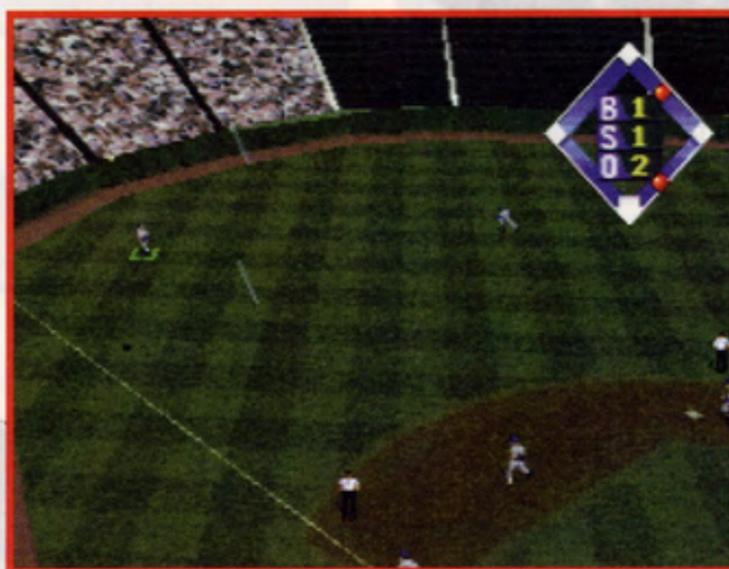
Il baseball, sicuramente lo sport a stelle e strisce meno apprezzato qui da noi, trova una più che degna trasposizione in questo **World Series Baseball II**. Penso che si tratti della simulazione del genere più completa e meglio realizzata che mi sia mai capitato di vedere anche se presenta ancora margini di miglioramento, soprattutto per quello che riguarda il controllo della difesa e le animazioni, ma si tratta comunque di piccole imperfezioni quasi impercettibili. Quello che ci si trova fra le mani è però un gioco molto divertente, giocabile fin dalla prima partita ma che necessita di una giusta dose di allenamento per poter essere sfruttato in tutte le sue potenzialità. L'ottimo dosaggio della difficoltà e la varietà di competizioni possibili, non ultimo l'Home Run Derby, garantisce una divertimento grandioso anche per i giocatori più esigenti. L'unica cosa che potrebbe non farvi piacere **World Series Baseball II** è un odio viscerale per questo sport.

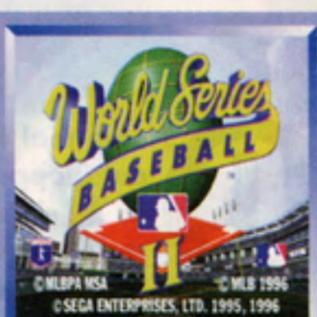
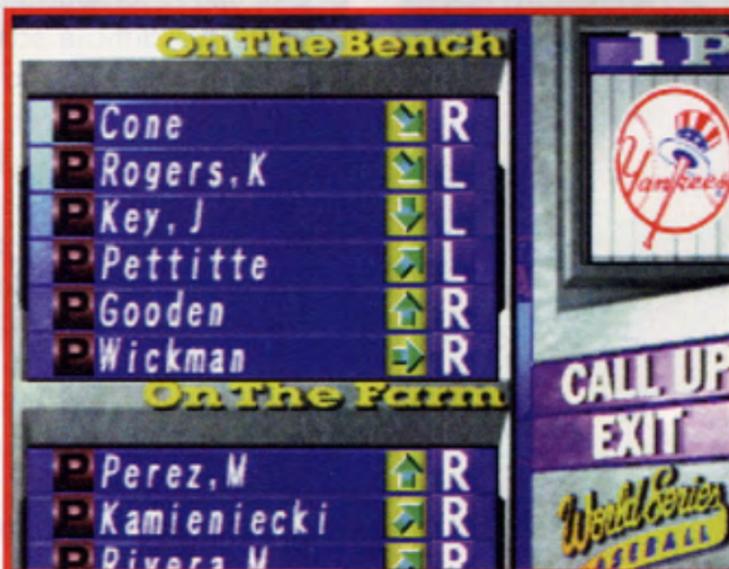
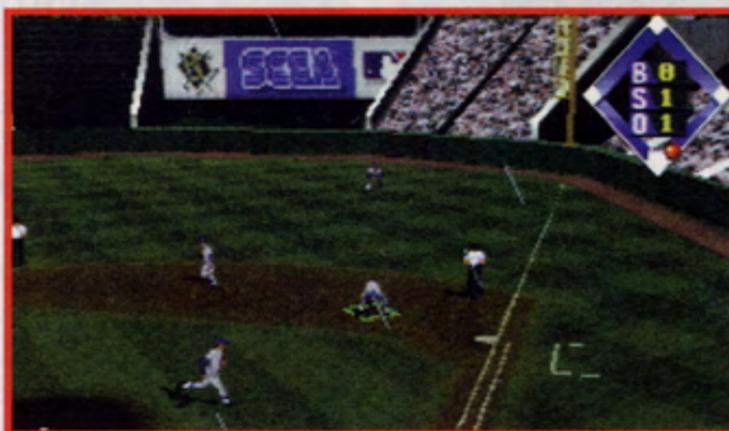
Puck

STRIKE OUT

La visuale di gioco è piuttosto classica e vi consente di avere un primo piano dalla schiena del catcher al momento del lancio e una visuale più ampia dopo la battuta. Soprattutto la prima inquadratura è molto importante perché vi consente di valutare al meglio la traiettoria dei lanci; questo riveste particolare importanza soprattutto per i battitori, così da poter decidere (nei pochi attimi di tempo che avete) se valutare ball una palla e quindi non colpirla, oppure se giudicarla valida e quindi tentare una battuta.

UNO SPORCO LAVORO

Sicuramente la cosa più difficile da eseguire, che poi è anche il cardine del gioco, sono i lanci. Fare palle veloci e centrali è in fondo un giochetto da ragazzi, ma si tratta pure dei lanci più facilmente ribattibili. Eseguire invece palle curve o smorzate per ingannare il battitore è cosa ben più ardua e richiederà grande controllo di palla e sapienza nell'usare gli effetti. Questi ultimi sono gestiti in modo molto "calcistico" infatti il sistema usato per angolare la palla ricorda molto quelli usati in molte simulazioni del nostro sport più amato e vi vedranno quindi impegnati a indirizzare la traiettoria negli istanti immediatamente successivi l'esecuzione del colpo. Non è cosa facile ma con un minimo di allenamento otterrete grandi cose, non demoralizzatevi però se coi primi tentativi colpirete un po' di battitori!

COMMENTO

World Series Baseball II è la classica simulazione sportiva che può benissimo piacere anche a chi non è un appassionato di questa disciplina. Il motivo? Semplice, è veramente immediata e giocabile fin dal primo istante. Questo però non vuol dire che sia superficiale e col progredire dell'esperienza e con l'affinarsi della tecnica vi renderete voi stessi conto di quanto particolareggiato e preciso sia questo gioco. Dietro una grafica accattivante, anche se con alcuni passaggi migliorabili, è stata studiata un'interfaccia di gioco molto intelligente che consente di avere sempre tutto sotto controllo grazie a comandi intuitivi e a menù d'opzioni chiari e facilmente leggibili. L'ottimo dosaggio della difficoltà e la varietà di competizioni possibili arricchiscono un quadro già buono e fanno di **World Series Baseball II** la miglior simulazione in circolazione per questo storico sport statunitense. E se anche questo gioco facesse storia?

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA — 81
▲ Stadi e giocatori ottimamente dettagliati
▼ Un po' grezze alcune animazioni

SONORO — 90
▲ Musiche di accompagnamento sempre adeguate. Stupendo l'intermezzo Karaoke del settimo inning
▼ Commento piuttosto ripetitivo

GIOCABILITÀ — 85
▲ Fin dalla prima partita ci si riesce a calarsi perfettamente nello spirito del gioco
▼ Soprattutto per i lanci ci vuole un discreto allenamento

LONGEVITÀ — 89
▲ Una regular season interminabile, i play off, le amichevoli e l'home run derby. Ideale anche con gli amici

GLOBALE — 89
Vi piace il baseball? Adorerete questo gioco. Non vi piace? Non potrete fare a meno di riconoscere le grandi qualità di questo gioco

WORLD WIDE SOCCER 97

Come mai quando si converte un gioco dal giapponese all'europeo o viceversa gli si cambia spesso il nome? Questo è uno dei tanti misteri insoluti della vita tipo se noi siamo soli nell'universo o se sono soli i marziani. World Wide Soccer non si esime da questa regola e se vi sembra di averlo già visto è perché si tratta dell'edizione di **Victory Goal 96** fatta per il vecchio continente. Come già accennato, si tratta principalmente di un adattamento ma i programmatori hanno anche apportato alcune migliorie alla giocabilità per compensare alcune piccole stonature della versione originale. Da questo punto di vista l'aspetto che è stato maggiormente curato è stato il comportamento del portiere: nella versione del Sol Levante l'estremo difensore era infatti molto bravo nei tiri da lontano ma era dannatamente facile da scartare per arrivare in porta con la palla. I programmatori hanno allora eliminato questa pecca ma, per non rendere impossibile segnare, hanno contemporaneamente reso un filo più facile fare gol da lontano. Il risultato finale è un ottimo mix di difficoltà che viene adeguatamente suddivisa nei tre livelli di gioco selezionabili. Per quanto riguarda l'adattamento nella sua più classica accezione, le formazioni della J-League sono state rimpiazzate da quarantotto nazionali di tutto il mondo, ponendo però l'accento su quelle europee. Il resto del gioco è rimasto giustamente inalterato: squadra che vince non si cambia, e **World Wide Soccer 97** non solo supera i suoi avversari diretti ma li straccia a mani basse.

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

COMMENTO

In una redazione in cui la maggioranza conosce meglio gli ideogrammi dei segnali stradali (ricordatevi di non chiedere mai un passaggio a un recensore di videogiochi) forse ero l'unico a sentire il bisogno di una versione europea di **Victory Goal 96**. I cambiamenti vanno fortunatamente al di là della semplice traduzione dal giapponese all'inglese e riguardano soprattutto il comportamento del portiere. Ora è molto più difficile scartarlo e entrare in porta palla al piede (difetto che affliggeva la versione Jap) anche se per bilanciare questo è stato reso un po' meno imbattibile nei tiri dalla distanza. Per il resto si possono scegliere fra le nazionali mondiali, con particolare attenzione per quelle europee, anche se i nomi dei giocatori non sono quelli originali. **World Wide Soccer** mantiene il divertimento dell'originale e anzi ne migliora alcuni piccoli particolari: un must per tutti i patiti di simulazioni calcistiche che non si siano già fatti ammaliare dalla versione giapponese.

Puck

GRAFICA 93
▲ I giocatori sono un vero spettacolo sia per la definizione che per la fluidità delle animazioni. Stupefacente la presentazione

SONORO 89
▲ Il commento digitalizzato è molto vario e realistico, dando un tocco in più all'atmosfera del gioco. Anche le musiche di accompagnamento sono raffinate e orecchiabili

GIOCABILITÀ 92
▲ Comandi immediati e azione di gioco dannatamente coinvolgente
▼ Eseguire i colpi speciali richiede un minimo di allenamento

LONGEVITÀ 91
▲ Tre livelli di difficoltà, molte competizioni diverse e 48 nazionali. Se non vi basta per dei mesi siete veramente insaziabili!

GLOBALE 91
Già **Victory Goal** era stupendo, ora stiamo veramente rasentando il massimo ottenibile da un videogioco!

Un po' di sano misticismo non fa mai male, tolti così i panni di sanguinolenti combattenti di picchiaduro o veloci autisti di simulazioni automobilistiche ecco un gioco che vi porta in un mondo misterioso per mettere alla prova le vostre capacità intellettive. In breve l'antefatto: Nisus era un'antica città in cui si sviluppò una fiorente e sviluppatissima società, forse la più ricca di tutta la storia antica. Essere un suo cittadino era cosa ambita e i candidati dovevano superare una lunga serie di prove per testare le proprie capacità intellettive e dimostrare di essere degni. Un giorno questa civiltà scomparve misteriosamente: tutto quello che si sa è che i pochi superstiti si dispersero e con le grandi conoscenze in loro possesso crearono fiorenti civiltà come quella greca, egizia e romana. Passano i secoli e un giorno viene riscoperto il mitico portale della città e tocca a voi sottoporvi alle antiche e misteriose prove per riuscire a scoprire il mistero di Nisus e liberare le sue millenarie conoscenze. Detto questo vi trovate all'interno di uno scavo e dovete superare una serie di difficoltà e quesiti più o meno pratici per poter guadagnare le 24 gemme che vi consentiranno di accedere alla magica città. Sicuramente si tratta di una missione impegnativa, per l'obiettiva difficoltà dei test a cui verrete sottoposti. Sarete abbastanza bravi e pazienti da superare il tutto? Pochi in redazione ci sono riusciti!

Jewels of the Oracle

COMMENTO

Jewels of the Oracle è un'avventura dinamica sulla falsariga di **Myst** che ha riscosso un discreto successo a livello PC. Alla Sun Soft hanno allora pensato di farne una bella copia in carta carbone e buttarla sul mercato del Saturn. Il risultato purtroppo non è dei più confortanti: i continui accessi al disco minano il ritmo di gioco e il joypad fa fatica a gestire un concept studiato per un controllo molto più immediato come quello del mouse. Alla fine ci si trova di fronte un gioco piuttosto lento e in alcuni frangenti frustrante proprio per il metodo di controllo via joypad. L'atmosfera è accattivante ma non basta per accalappiare l'attenzione del giocatore medio: gli appassionati potranno comunque trovarlo abbastanza interessante, ma probabilmente solo loro.

Puck

GRAFICA 76

▲ Grafica non male e buona definizione dei particolari

SONORO 70

▲ Un discreto parlato digitalizzato e qualche effetto di atmosfera

GIOCABILITÀ 75

▲ L'ambientazione è suggestiva e i rompicapo da risolvere sono molto più intelligenti di quanto sembri

LONGEVITÀ 65

▲ Le difficoltà sono tante e impegnative...

▼ ...ma spesso il gioco soffre della mancanza di un mouse

GLOBALE 70

Un discreto gioco di intelligenza, rovinato da una realizzazione non eccelsa. Solo per patiti del genere

VENDITA RIVISTE GIAPPONESI PER PSX,SATURN,NINTENDO 64

VENDITA E PERMUTA USATO

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

MODIFICA E RIPARAZIONE VIDEOGIOCHI USA,JAP,PAL

SUPERNES

CONSOLE PAL	L.199000
BATTLE CLASH(SUPER SCOPE)	49000
CYBERNATOR	65000
DONAL DUCK	TELEFONARE
DONKEY KONG COUNTRY 3	TELEFONARE
DROP ZONE	65000
FIFA SOCCER 97 GOLD	TELEFONARE
ILLUSIONOFTIME	69000
INCREDIBLEHULK	65000
KIDKLOWNINCRAZY	65000
KILLERINSTICT	65000
ONTHEBALL	65000
PINOCCHIO	TEL.
RISE OF ROBOT	65000
SIM CITY 2000	TELEFONARE
TRUELIES	65000
ULTIMA. MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
WARIOWOODS	65000
WARLOCK	65000
WINGCOMMANDER 65000	
ZELDA LINK OF PAST	65000
VERSIONE GIAPPONESE	
CAPTAIN TSUBASA J (VARIE VERSIONI)TEL.	
DRAGON BALL Z 1 RPG	TEL.
DRAGONBALL Z 1 FIGHTING	TEL
DRAGON BALL Z 2	TEL.
DRAGON BALL Z 3	TEL.
DRAGON BALL Z 6	TEL.
DRAGONBALL Z HYPER DIMENSION	TEL.
EMERALDDRAGON	129000
MARIOEWARIO	45000
RANMA ½CHOUGI	TELEFONARE
RANMA ½ 4	65000
SAILOR MOON ANOTHER STORY	TEL.
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SAILOR MOON S	TEL.
SAILOR MOON R	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000
JOYPAD 8 BOTTONI	TEL.
ADATT. SUPER FX	TEL.
ADATT6GIOCATORI	TEL.
PAL BOSTER(MODULA RF)	TEL.
RGB SCART	TEL.
SCART CONSOLE EUROPEA	TEL.
CAVO PROLUNGA JOYPAD	TEL

GAMEBOY

FIFA 97	69000
MARIOLAND2	59000
MARIOLAND3	59000
PINOCHIO	69000
TOY STORY	69000
TOSHIDEN	59000

PLAYSTATIONITALIANA

CONSOLEITALIANA	TELEFONARE
AQUANAUTSHOLIDAY(PAL)	99000
ANDRETTIRACING(PAL)	99000
BLAMMAHINEHEAD(PAL)	99000
BUBBLE BOBBLE (PAL)	OFFERTA
BUST A MOVE 2(PAL)	OFFERTA
CASPER(PAL)	99000
CRASHBANDICOT	99000
CRONICLEOFSWORD(PAL)	99000
DARKSTALKER(PAL)	92000
DESTRUCTIONDERBY 2	99000
EARTHWORMJIM2	89000
FIFA SOCCER 96(PAL)	TEL.
FINALDOOM(PAL)	89000
FORMULA 1(PAL)	99000
JUMPING FLASH 2	95000
MAGICCARPET	69000
MADDEN NFL 97	89000
MOTOR TOON 2(PAL)	99000
NBA LIVE 96(PAL)	75000
OVERBLOOD(JAP)	139000
PENNY RACER	92000
PETE SAMPRAS TENNIS(PAL)	99000
PGA TOUR GOLF 97(PAL)	89000
PSICHICDETECTIVE	79000
PRIMALRAGE(PAL)	89000
PROJECTOVERKILL(PAL)	TEL.
RAGING SKIES(PAL)	99000
RETURNFIRE(PAL)	99000
SAMURAI SPIRITS 3(JAP)	149000
SIM CITY 2000(PAL)	99000
SONIC WINGS SPECIAL(JAP)	149000
SOVIETSTRIKE	99000
SPAC HULK	89000
STARGLADIATOR	89000
STRETTFIGHTER ALPHA 2	89000
SUPER SONIC RACER	95000
TEKKEN 2(PAL)	99000
THEMEPARK	69000
TIMECOMMANDO(PAL)	99000
TITAN WARS(PAL)	89000
TOBAL 1(JAP)	139000
TOP GUN(PAL)	99000
TOMBRAIDERS(PAL)	99000
TUNNEL B1(PAL)	99000
WING COMMANDER 3	75000
WIPEOUT 2097(PAL)	99000

TITOLI PC CD ROM

ALIENTRILOGY	TEL.
SCREAMER	OFFERTA
DAYTONA USA	TEL.
SHERLOCK HOLMES 2	119000
FRAGILEALLEGIANCE	TEL.
SCREAMER 2	TEL.
ACE VENTURA	99000
HARVESTER	99000
BEDLAM	TEL.
STREET RACER	TEL.
MANICKARTS	39000
DARK FORCE	49000
1942 PACIFIC	OFFERTA
PIRATES GOLD	OFFERTA
CIVILIZATION	OFFERTA
WING COMMANDER 3	OFFERTA
INDI CAR 2	TEL.
11 HOUR	OFFERTA
CIVILIZATION2	TEL.
MASTER OF ORION	TEL
SINDACATE WARS	TEL
RIPPER	OFFERTA
LESUIRE SUIT LARRY 7	TEL.

SATURN

CONSOLE JAP +GIOCO	TELEFONARE
CONSOLEITALIANA	TELEFONARE
ACTUA GOLF	99000
ALIENTRILOGY	99000
AMOK	89000
ATHLETEKING	99000
BEDLAM	89000
BLAZING DRAGONS	89000
BLAZING TORNADO(JAP)	49000
BREACKPOINT TENNIS	99000
BUBBLE BOBBLE	OFFERTA
CASPER	99000
CRUSADER NO REMORSE	99000
CYBER DOLL	99000
DAYTONA USA CHAMPION EDITION	99000
DARK SAVIOR	99000
DESTRUCTION DERBY	95000
DIE HARD TRILOGY	99000
DISCWORLD	99000
DOOM	99000
DRAGON HEAT;FIRE & STEEL	99000
EARTHWORM JIM 2	99000
EXHUMED	99000
FIFA SOCCER 97	99000
FIGHTING VIPERS	99000
IRON & BLOOD	99000
IRON MAN X/O	99000
KILLING ZONE	OFFERTA
HEXEN	99000
HIGWAY 2000	99000
LEGEND OF THOR 2	99000
LOADED	99000
MICROMACHINE3	99000
MR BONES	99000
NBA ACTION	99000
NBA JAM EXTREME	99000
NBA LIVE 97	99000
NHL HOCKEY 97	99000
NIGHTS	TEL.
NIGHTS +CONTROLLER	OFFERTA
NIGHT WARRIORS	99000
OFFENSIVE	99000
OLIMPICSOCCER(ITA)	99000
PINBALL GRAFFITI	99000
POWERFULL BASEBALL 95	49000
PUZZLE BOBBLE 2(PAL)	OFFERTA
RACEDRIVIN	49000
SCORCHER	89000
SEA BASS FISHING	99000
SEGA RALLY	99000
SKELETON WARRIORS	99000
SPACE HULK VOTBA	99000
STORY OF THOR 2	99000
STREET FIGHTER ALPHA 2	99000
SYNDACATE	99000
SWAGMAN	99000
THREE DIRTY DWARVES	99000
TILT	99000
TOMBRAIDER	99000
TORICO	99000
TOSHIDEN 2	99000
TUNNEL B1	99000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	89000
VAMPIRE HUNTER	99000
VIRTUA FIGHTER 2	OFFERTA
VIRTUA COP 2	99000
VIRTUAL ON	TEL.
VIRTUA FIGHTER KIDS	89000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49000
WORLD WIDE SOCCER 97	99000
X-2 PROJECT	99000
XMEN	TEL.

MEGADRIVE

BALL JACK(J)	29000
BRUTAL PAWS OF FURY	52000(I)
CAPTAIN LANG(J)	39000
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
COMIX ZONE	OFFERTA
DONALD DUCK MAUI MALLARD	79000(I)
DRAGON BALL Z(J)	49000
DYNAMITE HEADDY	49000(I)
FIFA 97 GOLD EDITION	TELEFONARE
INTER.STAR SOCCER DELUXE	TELEFONARE
LIGHT CRUSADER(J)	65000
LION KING	69000
MARSUPILAMI	OFFERTA
MICROMACHINE3MILITARY	TELEFONARE
NBA JAM(J)	39000
PINOCCHIO	TELEFONARE
POCHAONTAS	TELEFONARE
PREMIER MANAGER 97	TELEFONARE
PUFFI	65000(I)
PULSEMAN(J)	45000
REVOLUTION X	59000(I)
RISTAR THE SHOOTING(J)	49000
SOLEIL	OFFERTA
SONIC 3D	TELEFONARE
SONIC & KNUCKLES	65000(I)
STREET RACER	OFFERTA
SUPER STREET FIGHTER 2(J)	65000
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(I)
YOUNG INDIANA JONES(J)	39000
ULTIMA. MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
VECTORMAN	OFFERTA
VIRTUA FIGHTER	99000
VIRTUA RACING(J)	69000
VIRTUAL TROPER	OFFERTA
WARLOCK	69000(I)
WIZ'N LIZ	54000(I)
ZOMBIE	52000(I)
CAVO SCART PER MD 2	25000
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	36000
JOYSICK FIGHTER 1 TELEFONARE	
SUPER MEGA KEY	35000
JOYPAD ECONOMICO 6 BOTTONI	28000
ADATTATORE RF	TELEFONARE
JOYSTICK ASCII	TELEFONARE

OFFERTE MEGA CD

ROBO ALESTE	39000
DUNGEON MASTER 2	39000
THE TERMINATOR	39000
WOLFCHILD	39000
LINK GOLF	39000
DUNE	39000
KEYO FLYING SQUADRON	39000

PUNTO VENDITA

VIA MILLESIMO N°27 00168 ROMA

TELEFONO: 06/35500142
FAX: 06/35503634
E-MAIL: tvgmail@mbox.vol.it
ORARIO: 9,00-13.00 * 15,30-19,30

SPEDIZIONI

CORRIERE	L.18000
POSTA URGENTE	L.10000
POSTA ORDINARIA	L.5000

SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDETECI I LISTINI

TUTTE LE NOVITA' PER SATURN, MEGADRIVE, SUPER NINTENDO IN VERSIONE PAL

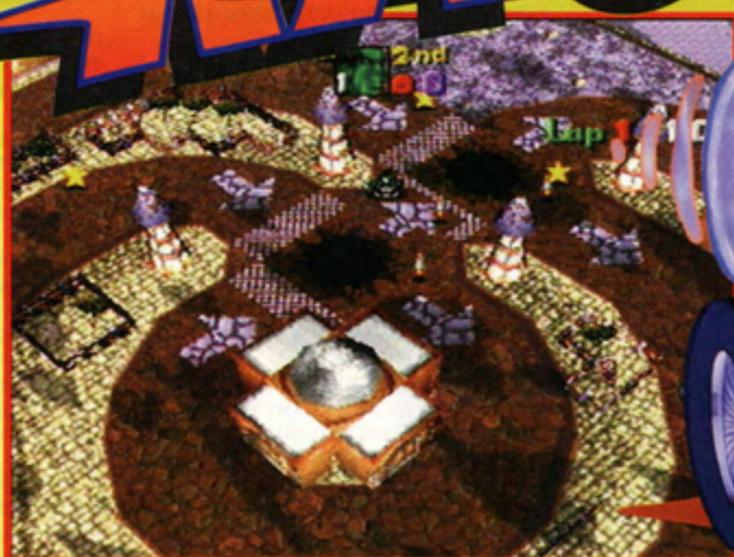
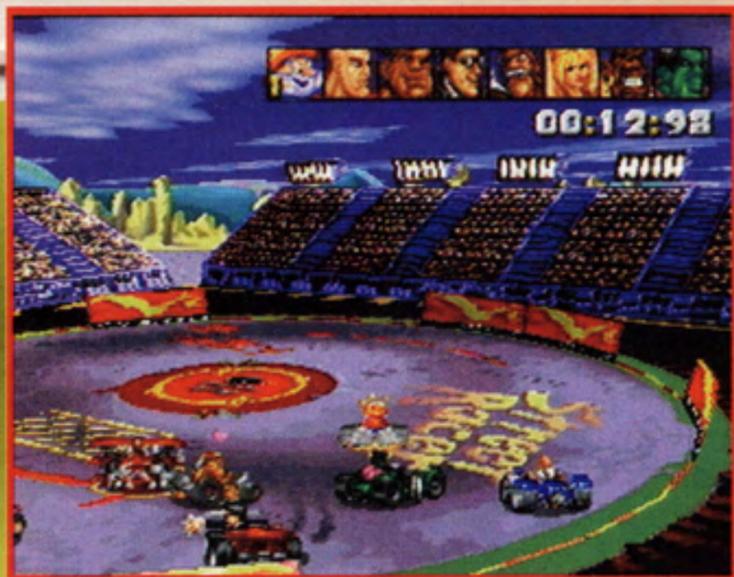
ASSORTIMENTO ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

GIOCHI E ACCESSORI PER PC CD ROM

PROGRAMMI PER COMPORRE MUSICA E VIDEO SUL TUO PC

(HOUSE,TECHNO,TRANCE,AMBIENT,CHILL,JUNGLE,SOUL,FUNK,RAP)

STREET RACER

Uscito alcuni anni fa per il 16 bit di casa Nintendo, **Street Racer** ritorna a far parlare di sè sulle piattaforme a 32 ed in questo caso sul Saturn. Per chi ancora non lo conoscesse, premetto che si tratta di un gioco di guida abbastanza particolare e che, per rendere meglio l'idea, condivide molti punti in comune con **Super Mario Kart** (per questo le presentazioni sono superflue), parlando di ambientazione e schema di gioco. La versione Super Nes, poteva contare su un motore grafico molto valido ai tempi ma ricordo che la qualità più evidente era senz'altro l'ottimo controllo del mezzo: **SR** era un game dannatamente giocabile e la guida dei vari bolidi risultava molto divertente ed immediata, fin dai primi istanti. Ora, con l'uscita di questa edizione Saturn, ecco che la Ubi Soft ci riprova e con l'aiuto dei Vivid Image decide di rispolverare il vecchio concept di **Street Racer**, adattandolo ai nostri giorni per mezzo di una veste grafica parzialmente migliorata. Lo schema di gioco ed i personaggi che caratterizzano il titolo sono identici a quelli offerti dalla precedente versione, per un totale di otto mezzi selezionabili. Naturalmente, ogni bolide possiede differenti caratteristiche riguardo a tenuta e velocità massima, ma questa volta i vari mezzi sono caratterizzati dai loro piloti e non viceversa: buffi e stravaganti personaggi, che hanno molto da spartire con il mondo dei fumetti, ma in effetti mancano di quel carisma caratteristico del concorrente Nintendo. Se da questo lato il gioco non è stato oggetto di cambiamenti di sorta, altrettanto non si può dire dei circuiti presenti, che in questo caso sono completamente inediti rispetto a quelli dell'antenato a 16 bit. In ogni caso, è anche vero che la struttura del gioco è in pratica la stessa ed infatti, partecipando alla modalità di campionato, è possibile correre in tre set di gare dalla difficoltà crescente (bronzo, argento e oro) e rese disponibili l'una dopo l'altra, solo in caso di vittoria. Chiaramente, i vari circuiti sono ora diversi anche se nello stile ricalcano molto quelli già visti nella versione originale: i tracciati sono infatti abbastanza brevi e per ciò che riguarda la conformazione ricordano molto le piste di kart, ricche di curve strettissime e rettilinei molto corti. Pur trattandosi di un gioco di guida, **Street Racer** si posiziona su un piano leggermente diverso, rispetto a titoli più impegnati come **Daytona** o **Sega Rally** e del resto, lo stile grafico, così come le ambientazioni ed i personaggi, la dicono lunga sulla natura stessa del game. Durante le gare ad esempio, è possibile accumulare la miriade di power up disseminati lungo le piste, e servirsene per incrementare le prestazioni del nostro mezzo oppure a scapito degli avversari. Per raggiungere la vittoria, ogni mezzo o espediente diventa a questo punto lecito ed infatti è possibile massacrare gli altri concorrenti per mezzo di armi improprie e gadgets, reperibili percorrendo i tracciati stessi. Capirete a questo punto che le sfide non sono il massimo della correttezza, anche se lo stile cartoonesco che caratterizza la grafica riesce a mitigare quasi totalmente la componente violenta del titolo. Parlando di grafica, sono ora presenti alcuni elementi poligonali applicati agli scenari, allo scopo di aumentare il senso di spessore e profondità, mentre i personaggi e i veicoli, così come i fondali semi-statici

che fanno da cornice agli stage, conservano la loro natura bidimensionale. Graficamente quindi, **Street Racer** offre un connubio tra due e tre dimensioni che in teoria potrebbe anche essere buono, ma che in pratica non convince poi molto. Gli sprites ed in generale i vari effetti grafici, sono sicuramente più definiti rispetto a prima ma questa è una cosa abbastanza prevedibile e scontata, considerando che parliamo di una console a 32 bit. Quello che a mio parere non funziona, sono proprio gli elementi poligonali, inseriti per questioni puramente estetiche e che non influiscono minimamente sulla conformazione delle piste e quindi sulla guidabilità. I poligoni utilizzati in **Street Racer** non sono certo molti ma nonostante questo, l'aggiornamento video mostra segni di cedimento per mezzo di fastidiosi fenomeni di pop-up, che di sicuro non sono molto edificanti. La sensazione che si ricava osservando le immagini e successivamente giocando non è certo delle più piacevoli: a dispetto degli elementi tridimensionali introdotti infatti, il gioco mantiene intatta la sua struttura bidimensionale, in tutto il suo splendore e... piattezza. In conseguenza di questo, il primo a farne le spese è proprio il modulo di guida che oltre a risultare abbastanza banale, non soddisfa per niente quando si parla di giocabilità. Mi rendo conto che **Street Racer** non appartiene alla categoria dei simulatori e potrei sembrare in questo caso troppo esigente, ma vi ricordo che l'imminente **Mario Kart 64**, impostato sullo stesso stile di gioco, promette un controllo del mezzo molto più realistico e complesso.

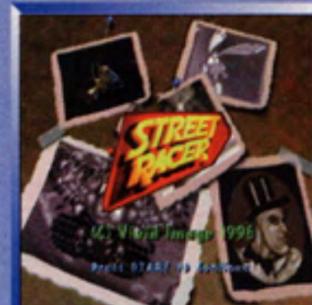
COMMENTO

Street Racer non può certo essere considerato come un titolo brutto o scadente, ma di sicuro, nel passaggio da 16 a 32 bit, ci ha più perso che guadagnato. La versione originale era per grafica, velocità e giocabilità un ottima alternativa al classico **Mario Kart**, mentre in questa nuova veste, **SR** non riesce più a convincere come un tempo. Lo schema di gioco non rappresenta in questo caso il problema, perché il concetto in sè, se accompagnato da una realizzazione grafica adeguata, è ancora oggi attuale e avvincente. **Street Racer** ha una grafica carina e colorata, ma che di sicuro non passerà alla storia per il suo grado di qualità: il mix tra 2D ed elementi poligonali poteva essere una buona idea, ma allo stato attuale delle cose, il risultato finale è solamente sufficiente. La giocabilità è forse la cosa che più mi ha infastidito e questo per una ragione molto semplice: le vetture rispondono ai comandi è vero, ma data la banalità del modello di guida, la sensazione di controllare il mezzo e dominare la strada si riduce così ai minimi termini. Per tutti i vecchi fans del primo episodio o gli accaniti sostenitori di questo genere, **SR** potrebbe comunque costituire un motivo di interesse...

Max

COMMENTO

Street Racer possiede in teoria tutte le carte in regola per ben figurare, ma purtroppo le idee alla base del gioco sono state sviluppate superficialmente, limitandosi a una grafica leggermente migliorata rispetto alle versioni a 16 bit e alle piste inedite, anche se molto simili alle prime come conformazione. Come se ciò non bastasse, la giocabilità è peggiorata rispetto a prima e questo fa capire il passaggio dai 16 ai 32 bit non ha provocato quel miglioramento che ci si aspettava, pur rimanendo un titolo giocabile nella media dei racing game di questo genere.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
UBI SOFT

GENERE
GUIDA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 78
▲ Carina e colorata
▼ I fondali in 3D, clippano che è un piacere

SONORO 75
▼ Niente di eccezionale

GIOCABILITÀ 75
▲ Abbastanza divertente

LONGEVITÀ 77
▲ Se il gioco vi piace, potrebbe durarvi anche abbastanza a lungo

GLOBALE 75
Il classico gioco senza infamia e senza lode

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD

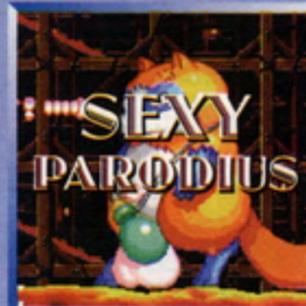
Parodius! Ecco qual era il titolo che mancava al Saturn per poter essere considerata una console degna di rispetto. Naturalmente stiamo scherzando riguardo al fatto che un solo titolo possa intaccare la reputazione di una macchina come il Saturn, ma bisogna ammettere che un titolo come **Parodius** difficilmente passa inosservato. E dato che esistono versioni di questo gioco Konami quasi per ogni console o computer uscito in Giappone, (dall'MSX fino ad adesso), il solo fatto che questo titolo non venisse convertito per il 32 bit Sega poteva far solamente pensare che in terra nipponica questa macchina non avesse avuto il meritato successo ma, per fortuna, questa è solo fantasia. Per adesso, l'importante è che anche il Saturn abbia il suo **Parodius**, nella speranza che sia divertente come i suoi predecessori. Cominciando dall'inizio, francamente qui in redazione non abbiamo ancora capito dov'è stata inserita la sezione "Sexy" citata dal titolo. Per intenderci, come in tutti i **Parodius** ci sono varie astronavi da poter utilizzare, ognuna con le sue caratteristiche particolari e, tra queste, due donzelle a bordo di un missile ma, a parte questa possibilità, l'unica cosa che potrebbe dare a pensare è l'immagine introduttiva in cui il capo della banda sogna di essere circondato di donne. Insomma, se è questa la parte sexy del gioco allora i programmatori della Konami sono completamente fuori di testa e hanno coniato questo titolo solo ed esclusivamente per attrarre l'attenzione sul gioco. E' un po' la stessa cosa che succede quando alcune note riviste di cronaca e politica inseriscono in copertina donne nude per attrarre il pubblico. L'unica differenza è che qui si tratta di un gioco è di donne nude non se ne vede neanche l'ombra. A parte gli infiniti confronti che si possono fare tra un videogioco e una rivista, **Parodius**, per chi ancora non conosce questa serie, è un formidabile sparatutto a scorrimento orizzontale e, la sua principale caratteristica è quella di essere praticamente una parodia (da qui il nome) dei più famosi giochi Konami. All'inizio era solamente una presa in giro del mitico **Gradius** ma in seguito vennero presi di mira tutti i vari titoli prodotti da questa software house. Potrebbe sembrare un po' masochista come operazione ma a conti fatti **Parodius** è tra i titoli che hanno avuto il maggior successo e, sicuramente, è il miglior sparatutto a scorrimento attualmente disponibile. Le caratteristiche del gioco vero e proprio non si discostano da un qualsiasi sparatutto di questo genere uscito negli ultimi anni e vedono il giocatore ai comandi di uno dei mezzi spaziali (anche se "mezzi" non è esattamente il termine giusto) messi a disposizione alle prese con numerose creature ostili da eliminare. Ovviamente sono state inseriti un sacco di armi addizionali e potenziamenti vari, oltre ai soliti guardiani di fine livello. In questo nuovo capitolo, però, c'è una novità riguardante lo scopo del gioco. Infatti, per concludere felicemente un livello, non sarà più sufficiente eliminare quanti più nemici possibile e il guardiano ma avrete da portare a termine una vera e propria missione che solitamente consiste nel raccogliere un determinato numero di monete o eliminare alcuni nemici particolari prima di raggiungere la fine del livello. Il fatto è che, a seconda del successo o meno della missione, cambieranno i livelli del gioco e, molto probabilmente, anche la fine stessa.

COMMENTO

I programmatori della Konami sono dei pazzi scatenati, non c'è altra spiegazione per giustificare le trovate inserite in questo nuovo capitolo della serie di **Parodius**. Non voglio dilungarmi troppo su note tecniche riguardo grafica e sonoro, vi basti sapere che non è uso della Konami non sfruttare al massimo le capacità di una console. Quello che, invece, mi ha colpito è la cura dei particolari inseriti nel gioco come il protagonista di **Yie Ar Kung Fu** che esegue alcuni kata nel livello ispirato all'omonimo gioco o alle astronavi rappresentanti delle minuscole donnine che si fanno il bagno e lanciano bolle di sapone come proiettili. E non solo, i pinguini minatori, i gelati volanti e chi più ne ha più ne metta. Il tutto condito con colonne sonore remixate dalle originali e, che ci crediate o no, hanno addirittura inserito una variante della musica del "Blue Oyster Bar" di Scuola di Polizia. Insomma, **Sexy Parodius** è divertentissimo sotto qualsiasi punto di vista ed è sicuramente il miglior sparatutto attualmente disponibile per Saturn. Un titolo da avere assolutamente nella propria collezione. Detto in parole povere: compratelo!

Bio Massa

COMMENTO

Potevano stupirvi con effetti speciali e colori ultra vivaci e, invece, hanno ottenuto lo stesso risultato semplicemente facendovi sbellicare dalle risate. Ma non capisco una cosa. Perché sexy? Insomma, io di sexy non ci vedo niente a parte uno dei personaggi del gioco (una ragazza a cavallo di un razzo) e qualche schermata rappresentante qualche donzella oltre tutto vestita? E questo me lo chiamate sexy? Posso capire che i giapponesi abbiano effettivamente un'immaginazione piuttosto fervida ma in questo caso hanno esagerato. A parte questo, **Parodius** non tradisce la sua fama e anche questo nuovo capitolo unisce un'originalità incredibile con una realizzazione tecnica a dir poco impressionante, soprattutto per quanto riguarda la parte grafica incredibilmente definita e animata. E non dimentichiamo le musiche, gli effetti sonori e i numerosi livelli inseriti che contribuiscono ad aumentare la giocabilità. Il sistema delle missioni, inoltre, è molto pratico e consente di avere più finali a seconda di come si è svolta la partita, possibilità vista fino ad adesso in giochi come **Darius** dove era stata inserita la novità di scegliere il percorso. Insomma, **Sexy Parodius** si aggiudica il titolo di miglior sparatutto disponibile per Saturn e quindi da avere assolutamente a costo di minacciare di morte il vostro negoziante di fiducia.

Puck

GRAFICA 92
▲ Curatissima in ogni particolare

SONORO 86
▲ Remix delle vecchie glorie Konami e ottimi effetti sonori

GIOCABILITÀ 93
▲ Comincerete a ridere appena vedrete l'introduzione

LONGEVITÀ 91
▲ Divertente e incredibilmente vario. C'è da dire altro?

GLOBALE 91
Parodius rimane sempre **Parodius** e come tale uno dei migliori giochi mai usciti nel mondo video ludico

SAMURAI SHODOWN 3

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD

Quella di **Samurai Shodown** era una delle poche serie di picchiaduro nati inizialmente in versione Neo Geo a non essere stata ancora convertita per Saturn ma, dopo il successo ottenuto con **King of Fighters**, **Fatal Fury** e **World Heroes**, i capoccia della SNK si sono decisi e hanno messo sotto torchio i propri programmatori affinché realizzassero una perfetta conversione del terzo capitolo della serie dedicata a questi antichi cavalieri giapponesi. **Samurai Shodown**, come saprete bene, è un tipico picchiaduro alla **Street Fighter**, ovvero con visuale laterale del gioco. Lo scopo è sempre quello di combattere contro l'avversario comandato dal computer o da un amico in un duello all'ultimo fendente. Certo, perché i combattimenti di **Samurai Shodown** sono dei veri e propri duelli tra spadaccini, o quasi. Un "quasi" riferito al fatto che non sempre i personaggi usano come arma una spada ma possono utilizzare anche altri tipi di oggetti, da una sorta di lama rotante a un ombrello o, addirittura, una gigantesca collana di perle. L'unica cosa in comune tra le armi dei personaggi è la loro efficacia in fatto di provocare del danno all'avversario soprattutto quando vengono utilizzate per realizzare delle mosse speciali. Tornando al gioco vero e proprio, come avevo già detto lo scopo del gioco è vincere dei duelli e l'unico modo per riuscirci è quello di vincere due round su tre. Per far questo avrete naturalmente a disposizione svariate tipologie di mosse, comprese le già menzionate mosse speciali e le super special. Anche **Samurai Shodown 3** è, infatti, stato contagiato da questa nuova moda lanciata anni addietro da **Art of Fighting** e ripresa da **Fatal Fury 2.** I personaggi a disposizione del giocatore sono ben dodici più il boss finale che però non è possibile selezionare dall'inizio se non mediante l'utilizzo di qualche codice segreto che però non conosciamo (per il momento, naturalmente). Attenzione, però, perché i programmatori della SNK ne hanno inventata un'altra e questa volta sono riusciti a trovare il modo di raddoppiare il numero dei personaggi per portarlo da dodici a ventiquattro. In effetti i personaggi sono sempre gli stessi ma quando vengono selezionati, dopo aver scelto quello preferito, vengono date altre due possibilità. La prima riguarda il grado di esperienza del giocatore e serve per selezionare il tipo di difesa da adottare (automatico, normale, nessuna difesa) e la seconda riguarda il tipo di personaggio. In effetti quest'ultimo rimane sempre lo stesso ma cambia il colore del vestito e alcune delle sue tecniche di attacco. Per capire quello che intendo basta pernsare a Ryu e Ken di **Street Fighter.** In effetti i personaggi sono due ma, a parte le caratteristiche somatiche, le differenze per quanto riguarda le loro tecniche di lotta sono pochissime. In **Samurai Shodown** accade la stessa cosa per ogni personaggio e, quindi, i lottatori sono praticamente il doppio rispetto a quello che dovrebbero effettivamente essere. E' interessante notare che le differenze non si limitano ad alcune mosse ma anche all'eventuale animale che accompagna il padrone nella di lotta. Galford, per esempio, è in versione con il cane e solitaria e Nakoruru può essere supportata da un falco o da un lupo. Un'ultima nota riguardante il gioco. Come per **King of Fighters 95** e **Fatal Fury Real Bout**, **Samurai Shodown 3** è venduto insieme a una espansione di memoria da inserire nella presa per le cartucce. Anche in questo caso la memoria incrementa considerevolmente le prestazioni del Saturn per quanto riguarda i caricamenti ma non sappiamo ancora se esiste una versione del gioco senza espansione per chi avesse eventualmente già acquistato **Fatal Fury Real Bout.**

COMMENTO

Ecco una dimostrazione di come spesso e volentieri vengano realizzati giochi concentrando tutti gli sforzi sulla parte tecnica del gioco. In effetti **Samurai Showdown** 3 è semplicemente un vero e proprio capolavoro di grafica e sonoro, con degli sprite enormi, definiti e animati egregiamente e colonne sonore piene d'atmosfera. Insomma una vera e propria opera d'arte per quanto riguarda la realizzazione ma con un problema di fondo non indifferente che riguarda la giocabilità. Il problema è che non ci sono elementi nuovi o originali che possano differenziare la struttura di gioco rispetto ai precedenti capitoli come è successo per **Fatal Fury Real Bout** (dove esistevano più piani di gioco ed era possibile personalizzare le combo) o **Street Fighter Alpha 2** (anche in questo caso con la possibilità di personalizzare combo oltre alle maggiori possibilità di movimento): in questo caso è rimasto tutto praticamente identico comprese le mosse speciali. L'unica variazione riguarda i nuovi personaggi e la possibilità di selezionarne il tipo. Detto questo, traete voi le conclusioni. Personalmente non ritengo **Samurai Shodown 3** un gioco devastante ma gli appassionati di questa serie potrebbero trovarlo irresistibile.

Bio Massa

COMMENTO

Quando ho visto la prima volta **Samurai Shodown 3** sono rimasto impressionato dalla grafica e dalle incredibili colonne sonore. Si trattava però solo di un piccolo fuoco di paglia, perché appena ho cominciato a giocare ho capito di avere davanti poco più di un film interattivo. Quello che voglio dire è che anche se la grafica è bella e il sonoro fa tremare i muri non si può giustificare che un gioco sia praticamente identico al predecessore. Certo, ci sono dei personaggi in più, ognuno di loro può essere selezionato in due versioni diverse, ma per il resto cosa è cambiato? Assolutamente niente! Quando è uscito il primo capitolo di questa serie ero rimasto colpito più che altro per l'originalità del gioco in se e non per la grafica. Ormai la grafica è un fattore relativo, in fondo, vista la potenza delle nuove console ci mancherebbe altro che uscisse un titolo con la grafica di **Joust** (hai qualcosa da dire contro **Joust**? NdBio) sul Saturn, per cui la giocabilità diventa un elemento fondamentale nella realizzazione di un prodotto. Insomma, se siete degli appassionati della serie allora compratelo pure senza farvi troppi scrupoli, se, invece, appartenete a tutt'altra categoria di giocatori allora comprate un vecchio film sui samurai o, meglio, un documentario.

Diego

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 94
▲ Favolosa sotto ogni punto di vista. Definita e animata in ogni particolare

SONORO 92
▲ Le musiche, tutte su tracce audio, ricreano un'atmosfera del tutto particolare. Ottimi gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 85
▲ Più che altro il fascino dei picchiaduro e la curiosità di vedere il terzo capitolo della serie

LONGEVITÀ 81
▼ Dopo un po' di partite diventa monotono e viene voglia di smettere immediatamente

GLOBALE 87
Una conversione praticamente perfetta di un titolo bellissimo da vedere ma poco entusiasmante da giocare

The Original Micro Machines Scale Miniatures MILITARY

Dopo aver utilizzato tutta una serie di mezzi più o meno strani (che possono essere macchine, motoscafi, aerei e molto altro), alla Codemasters hanno deciso, per il nuovo episodio della serie di **Micro Machines**, di basarsi su un argomento che ancora non era stato toccato se non in maniera marginale: il militare. Infatti, in **Micro Machines Military** avrete la possibilità di far guidare ai soliti ragazzini terribili tutta una serie di veicoli che hanno la caratteristica comune di essere utilizzati dagli eserciti e quindi di essere anche dotati di armi. Questo aspetto, anche se non totalmente innovativo (già nel secondo episodio della serie era presente una gara in cui si controllavano dei carri armati e in cui si poteva cercare di colpire i nemici per rallentarli) ora acquista una discreta importanza visto che, in ogni gara, oltre alle doti di guida bisogna sviluppare anche una buona mira, indispensabile per riuscire a primeggiare contro gli avversari computerizzati. In **Micro Machines Military** gli svantaggi che si accumulano nel corso di una gara, possono essere infatti recuperati con un colpo di cannone ben assestato (i mezzi non vengono distrutti, si girano solamente su se stessi, causando soltanto una perdita di tempo), ma allo stesso modo, si può essere raggiunti da un giocatore computerizzato grazie a un suo attacco. Non è questa l'unica novità presente in **Micro Machines Military** visto che, nel tentativo di rendere il gioco più vario, alla Codemasters hanno deciso di aggiungere una serie di opzioni che permettono di cimentarsi in un discreto numero di competizioni (descritte nei box) sia da soli che insieme ad amici. Come infatti accadeva per i precedenti titoli della serie, e più in generale per tutti gli ultimi prodotti targati Codemasters, questo gioco utilizza la J-Cart, che permette di giocare sino in quattro contemporaneamente senza bisogno di acquistare nessun adattatore (per quei pochi che ancora non lo sapessero, le due ulteriori prese joypad si trovano sulla cartuccia). E' inoltre possibile, utilizzando un metodo di controllo abbastanza particolare che consiste nell'utilizzare in due lo stesso joypad, giocare fino in otto contemporaneamente. Si tratta di un titolo senza dubbio abbastanza valido sia per quello che riguarda la struttura di gioco (peraltro già ampiamente collaudata) che per la realizzazione tecnica più che discreta in ogni suo aspetto. L'unico vero appunto che può essere mosso ai programmatori della Codemasters è quello di non essere riusciti a inserire ulteriori novità. Se infatti vi siete stancati di controllare le macchinine più piccole del mondo, o sperate in qualche cosa di particolarmente diverso dai suoi predecessori, purtroppo ne rimarrete certamente delusi.

A COSA GIOCO SE SONO SOLO?

Ecco una breve descrizione delle opzioni che potrete selezionare se volete giocare in solitario a **Micro Machines Military:**

CHALLENGE: La classica competizione presente in ogni versione di **Micro Machines**; gareggiando contro tre avversari computerizzati bisogna piazzarsi nelle prime due posizioni per accedere alla gara successiva.

TT CHALLENGE: La Time Trial Challenge è una competizione contro il tempo nella quale, per accedere alla gara successiva è necessario battere il tempo stabilito dal computer su tre giri del percorso.

BATTLE ARENA: In questa gara non bisogna correre contro nessuno; per vincere è necessario resistere sul campo di battaglia fino a quando non appare la scritta "Clear Arena" e, poi, eliminare i due nemici controllati dal computer.

PRO CHALLENGE: Come la Challenge, solo con avversari più forti e circuiti più difficili.

PRO TT CHALLENGE: Simile alla TT Challenge; la differenza fondamentale è che il tempo limite a disposizione per terminare ogni tracciato è inferiore

PRO BATTLE ARENA: Come nella Battle Arena, solo con tre avversari computerizzati da eliminare

TT SINGLE RACE: Questa opzione permette di provare i tracciati scegliendo il numero di giri tra 1 e 3.

NON C'E' DUE SENZA QUATTRO!

A seconda del numero di giocatori che partecipano a una partita, i programmatori della Codemasters hanno inserito diverse opzioni. Ecco quali sono le competizioni a disposizione nel caso si giochi in due, tre o quattro:

SINGLE RACE: Come dice il nome stesso, si tratta della classica competizione che si svolge su un solo percorso.

TOURNAMENT: La competizione si svolge seguendo le stesse regole della Single Race; l'unica differenza è che, in questo caso, la competizione si svolge su diverse piste.

BATTLE ARENA: Come nella gara contro il computer, per vincere è necessario far cadere l'avversario (o gli avversari) fuori dall'arena.

TT SINGLE RACE: Si tratta di una gara contro il tempo nella quale i concorrenti corrono sullo stesso tracciato uno dopo l'altro.

TT TOURNAMENT: Identico alla precedente; l'unica differenza è che in questo caso la competizione si svolge su diverse piste.

COMMENTO

Come tutti i titoli di successo, anche **Micro Machines** sembrerebbe essere stato colto dalla sindrome da "update" grazie alla quale, giorno dopo giorno, ci vengono propinati sequel sempre più evoluti che però, nella maggior parte dei casi, risultano anche dannatamente simili ai loro predecessori. Questa versione Military infatti, ripropone a grandi linee la stessa struttura di gioco degli episodi precedenti ai quali sono stati apportati una serie di modifiche prettamente cosmetiche. Ok, sono d'accordo, questa versione vanterà più piste ed una serie di opzioni extra però, in realtà, non c'è nulla di realmente innovativo o che non sappia di "già visto". Certo, posso anche capire che qualcuno di voi potrà essere esaltato all'idea di calarsi ai comandi di un caccia supersonico oppure di trovarsi a cozzare con altri carri su un bell'isolotto, tuttavia non è per questo genere di cose che **Micro Machines** è diventato famoso. I fattori più importanti erano il divertimento, la giocabilità e la longevità di un prodotto che incollava allo schermo per ore ed ore, tutte qualità che, ahimè, in questo sequel risultano molto più attutite. Non so, sarà forse per il livello di difficoltà mostruosamente alto, per la mancanza di elementi veramente innovati o perché, ormai, anche questo titolo comincia ad avere i suoi anni ma, sinceramente, non ho trovato questo titolo appassionante come i precedenti. Con ciò non intendo ovviamente dire che si tratti di un prodotto disprezzabile ma, semplicemente, che non si tratta del nuovo paradigma del genere. E' un buon gioco, che però non aggiunge nulla di nuovo a quanto già visto e che, almeno per il sottoscritto, non riesce a raggiungere gli standard dettati dai suoi predecessori. Punto e basta.

Shogun

COMMENTO

Sarà perché ho appena finito il servizio militare, sarà perché in **Micro Machines** non ho mai apprezzato particolarmente le gare in cui era necessario sparare, ma devo ammettere di essere rimasto leggermente deluso da questa nuova edizione del classico della Codemasters. Le differenze con i suoi predecessori sono infatti minime (l'elemento militare è, secondo me, più che una importante aggiunta, solamente un particolare) e, anche le nuove opzioni presenti non mi convincono particolarmente. Si tratta sempre di un titolo più che buono, caratterizzato da una giocabilità semplice e immediata e da una longevità veramente notevole, soprattutto se si può giocare con degli amici ma, se possedete già gli altri episodi della serie, credo proprio che il suo acquisto possa essere considerato superfluo.

End

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
CORSA

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 78
▲ Discreta; abbastanza adatta al tipo di gioco
▼ Si poteva fare di più

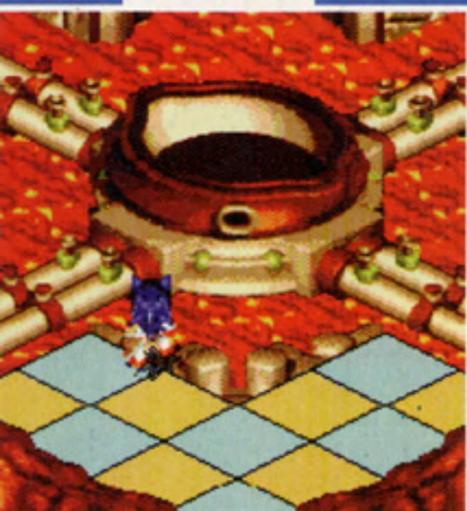
SONORO 75
▲ La musichetta militare è ben realizzata
▼ Gli effetti non sono particolarmente esaltanti

GIOCABILITÀ 82
▲ Praticamente identico ai suoi predecessori
▼ L'elemento "militare" non aggiunge molto al gioco

LONGEVITÀ 87
▲ Il livello di difficoltà è discretamente elevato; notevole la quantità delle opzioni disponibili

GLOBALE 83
Un buon titolo in cui l'elemento militare non risulta comunque fondamentale e non aggiunge praticamente nulla a un titolo già ottimo

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA

SONIC 3D BLAST

Ancora una volta Sonic si vede costretto ad affrontare il malvagio dottor Robotnik per mantenere la pace e la serenità sulla Terra. In questo caso, lo scienziato pazzo ha rapito i Flickies, stranissimi uccelli che posseggono il segreto per penetrare nei passaggi interdimensionali in cui sono situati gli smeraldi del Chaos, elementi indispensabili per costruire i macchinari che il pazzo Robotnik vuole utilizzare per riuscire a conquistare il pianeta. Ovviamente tocca al porcospino blu più famoso del mondo dei videogiochi tentare di sventare i suoi piani criminali, salvando i Flickies rapiti e raccogliendo i sette smeraldi del Chaos. La trama, come avrete ben notato, non si discosta particolarmente da quella dei precedenti episodi della serie, ma per molti altri aspetti, possiamo certamente dire che ci troviamo di fronte a un gioco innovativo e che aggiunge una nuova dimensione alla saga di **Sonic.** Il gioco infatti è caratterizzato dall'utilizzo, da parte dei programmatori, di una visuale abbastanza insolita per i titoli del genere, ovvero un 3D isometrico che ricorda, tanto per fare un piccolo esempio, quello di **Marble Madness.** Proprio per questo motivo ora é possibile muoversi non solo in verticale e orizzontale, ma anche in profondità; questo fatto permette quindi di attaccare i nemici da diverse angolazioni e, più in generale, di creare tutta una serie di situazioni non presenti in un normale platform game. Non è solo questo l'aspetto che distingue **Sonic 3D Blast** dai suoi predecessori; in questo nuovo capitolo della serie infatti maggior importanza è stata data all'aspetto esplorativo, con un numero di nemici presenti nei livelli abbastanza ridotto. Proprio per questo motivo è stata ridotta la velocità di gioco, che comunque rimane notevole. Inoltre, per riuscire a portare a termine i due stage che compongono i sette livelli di **Sonic 3D Blast** non è sufficiente giungere alla fine del livello (contrassegnato da un enorme anello) ma bisogna recuperare i cinque Flickies che sono nascosti nei robot che sono stati costruiti da Robotnik per eliminare Sonic. Impresa non particolarmente semplice visto e considerato che, una volta liberati, questi simpatici uccellini hanno la tendenza a vagare solitari per lo stage, soprattutto se il porcospino blu viene colpito da un nemico. Per rendere leggermente più agevole questa missione, i programmatori hanno quindi deciso di inserire tutta una serie di classici power-up (invincibilità temporanea, scudo di energia, super velocità, bonus che regala 10 anelli) che risultano particolarmente utili, soprattutto quando si giunge ai livelli più avanzati. Come avrete quindi capito, **Sonic 3D Blast** unisce elementi classici della serie ad alcune interessanti novità. Senza dubbio la visuale nelle prime partite potrebbe creare qualche piccolo problema in alcuni passaggi (soprattutto nei salti), ma bisogna comunque ammettere che i programmatori della Sega hanno svolto un lavoro veramente eccellente, anche per quello che riguarda l'aspetto estetico.

COMMENTO

Senza dubbio i programmatori di **Sonic 3D Blast** hanno cercato, con alcune evidenti innovazioni, prima fra tutte la nuova visuale di gioco, di rendere più varia una serie che, malgrado tutte le piccole differenze presenti nei vari episodi, si era fossilizzata sulla stessa struttura di base. Maggiore importanza è stata data all'elemento ricerca visto che, per terminare un livello, è necessario scovare i cinque robot che contengono i Flickies e eliminarli. E' venuta quindi meno una delle caratteristiche di **Sonic**, l'estrema velocità di azione, fatto che comunque non ritengo particolarmente negativo. Oltre a sottolineare questa novità nell'impostazione della struttura di gioco non si può non evidenziare l'eccellente lavoro svolto dai programmatori per quello che concerne l'aspetto tecnico. In particolar modo bisogna menzionare la grafica, ottima sia per quello che riguarda i fondali (soprattutto nei livelli avanzati) che per gli sprite dei robot. Si poteva ottenere di più, almeno a mio modesto parere, dal sonoro, di fattura comuque più che discreta. L'unico aspetto invece che mi sento di criticare di **Sonic 3D Blast** è il livello di difficoltà; personalmente sono arrivato al termine del sesto livello dopo sole due partite e senza utilizzare i continue che avevo guadagnato nel corso della partita. Un vero peccato anche perché, per ovviare a questo difetto, sarebbe stato sufficiente inserire una opzione che permettesse di variare il livello di difficoltà.

End

COMMENTO

Non sono mai stato un grande appassionato della serie di **Sonic** (e più in generale dei platform game), ma devo comunque ammettere di essere rimasto positivamente colpito da questo nuovo episodio della saga del porcospino blu. Una ottima realizzazione tecnica, soprattutto dal punto di vista grafico e una struttura di gioco per molti aspetti innovativa e discretamente originale rappresentano senza dubbio le caratteristiche migliori del prodotto di casa Sega che però, come sottolinea anche End, non è essente da difetti. Sin dalla prima partita infatti si nota una certa carenza di nemici (gli unici ad essere presenti infatti, se escludiamo i cannoni laser, sono quelli che contengono i Flickies) e, malgrado negli stage più avanzati siano presenti diversi ostacoli più o meno naturali, il livello di difficoltà è tutt'altro che elevato. Ci troviamo quindi di fronte a un titolo di ottima fattura, che, a causa del difetto appena citato, risulta adatto principalmente ai giocatori non particolarmente esperti in questo genere di titoli.

Shogun

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

KNUCKLES E TAILS!

Una delle novità che caratterizzano Sonic 3D Blast è senza dubbio il Bonus Game. Per accedere a questa sezione di gioco è necessario raccogliere cinquanta anelli che si trovano nel livello e cercare Tails o Knuckles. Una volta che li avrete trovati, questi prenderanno tutti i vostri anelli e vi apriranno un portale interdimensionale che vi permetterà di giungere sino a uno smeraldo del Chaos. Per riuscire a conquistarlo dovrete raccogliere in un particolare percorso (realizzato con un tecnica grafica che ricorda in maniera molto evidente il Mode 7, metodo grafico che tanto aveva reso celebre il Super Nes) prima 50, poi 100 e infine 150 anelli stando attenti a evitare i numerosi ostacoli presenti sul percorso. Inutile dire che, se volete finire completamente questa nuova avventura del porcospino blu, dovrete possedere tutti e sette gli smeraldi del Chaos!

GRAFICA 92
▲ Eccellente negli sprite. Particolarmente ben riuscita e spettacolare nei fondali degli ultimi livelli

SONORO 82
▲ Musiche ed effetti discretamente realizzati
▼ Su un Megadrive esistono colonne sonore indubbiamente migliori

GIOCABILITÀ 88
▲ Discreta varietà di situazioni da affrontare
▼ Numero di nemici presenti su schermo leggermente troppo basso

LONGEVITÀ 72
▼ Il livello di difficoltà è unico e non particolarmente elevato
▲ Il dover recuperare i sette smeraldi del Chaos lo rende un po' più longevo

GLOBALE 79
Senza dubbio un buon titolo che avrebbe ottenuto un punteggio notevolmente superiore se solo fosse stato leggermente più difficile

A pari di **Street Fighter**, la saga di **Mortal Kombat** inaugurata dal duo Boon e Tobias, non ha sicuramente bisogno di presentazioni, essendo tra l'altro uno dei titoli più convertiti su quasiasi formato esistente. Ora, con la recente uscita del Nintendo 64 in versione americana, una edizione appositamente dedicata era senz'altro doverosa (personalmente non ne sentivo il bisogno) ed in questo caso è stato scelto un episodio speciale chiamato **MK Trilogy**, apparso a brevissima distanza anche sulla console di casa Sony. **Trilogy** è in pratica un episodio-raccolta, che racchiude in sè tutti i personaggi, le tecniche combattive e i fondali dei primi tre **Mortal Kombat** e che in fondo, assomiglia più ad una compilation che a un sequel innovativo, capace di rinverdire gli antichi fasti: avete presente le grandi offerte prendi tre e paghi uno? Bene, perché in fondo, è proprio questa la filosofia commerciale che traspare chiaramente attraverso le righe di questo titolo. **MKT** racchiude quindi tutti i fighters presenti nei primi tre episodi, compresi i boss e quelli segreti, ma quello che rende le cose veramente interessanti, è il fatto di poterli selezionare fin da subito, senza l'ausilio di odiosi cheats e codici vari. Considerando poi che dal passaggio da un episodio all'altro, alcuni personaggi sono stati oggetto di modifiche estetiche

oltre alle tecniche di combattimento, i programmatori hanno reso selezionabile le varie versioni di ogni combattente, ognuna caratterizzata dal proprio look e mosse speciali. Come quantità quindi, questo **Trilogy** ha veramente pochi rivali, con un numero impressionante di lottatori e vagonate di stages, mosse e fatalities, anche se qualche dubbio sorge in effetti parlando di qualità. Graficamente, **MKT** è identico alle controparti arcade, ma la fedeltà della conversione, già perfetta nelle edizioni a 32 bit e su un 64, è il minimo che si possa pretendere. **Trilogy** è insomma la copia esatta della versione PS-X, anche se visto il formato a cartuccia utilizzato, i tempi di caricamento sono adesso inesistenti. Comunque sia, **MK Trilogy** non è certo il game adatto per dimostrare le capacità della console Nintendo ma a questo proposito è lecito domandarsi il motivo di una simile produzione che, escludendo le ragioni commerciali fin troppo palesi, appare in questo caso ingiustificata e leggermente speculativa. **Mortal Kombat** è stato un grande successo ed è tuttora un gioco molto valido, ma con tutte le conversioni uscite sul mercato, quanti di voi ne sentivano veramente il bisogno?

MORTAL KOMBAT Trilogy

COMMENTO

Partiamo dalle cose positive: **Trilogy** è obbiettivamente un prodotto valido, sia in virtù dell'elevatissimo numero di personaggi e di fondali diversi, sia per l'ormai collaudato sistema di controllo, che mantiene inalterati i suoi parametri. Il gioco è poi su cartuccia ed in pratica, i fastidiosi caricamenti delle versioni CD sono ora scomparsi. Visto in questa ottica, **Trilogy** potrà ancora risultare divertente, ma pensandoci bene, il tormentone **MK** ha iniziato a stancare da un bel pezzo. Purtroppo, il fatto di vederlo comparire su quella che si annuncia come la console della next-generation, senza sfruttare minimamente alcuna delle sue straordinarie capacità, non è una cosa molto positiva: la valutazione finale di un gioco è strettamente legata alle potenzialità della console su cui gira ed in questo caso quindi, il punteggio non può essere sicuramente molto alto.

Max

MORTAL KOMBAT Trilogy

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 80
▲ Identica all'originale
▼ Ma questo è un Nintendo 64!

SONORO 84
▲ Buone sia le musiche che gli effetti

GIOCABILITÀ 88
▲ Molto valido

LONGEVITÀ 86
▲ Se vi piace il genere, l'elevato numero di personaggi e opzioni rende il gioco abbastanza longevo

GLOBALE 83
Un buon titolo, che sente però il peso dei suoi anni

SI RINGRAZIA
GAME LAND
PER LA CARTUCCIA

KILLER INSTINCT GOLD

Questo mese, dopo **Mortal Kombat Trilogy**, eccoci alle prese con un altro picchiaduro ad incontri che a differenza del classico Williams, sarà sicuramente più atteso ed apprezzato dal pubblico Nintendo: **Killer Instinct Gold.** Penso che gli appassionati del game in questione, saranno non poco esaltati per questo nuovo arrivo e del resto, non è difficile immaginarne il perché: pensate che la sola versione SNES, ben convertita ma sempre troppo distante dall'originale, vendette da sola milioni di copie ed è chiaro che in questo caso non c'è motivo per non bissare il clamoroso successo di vendite. La tecnologia arcade alla base di **Killer Instinct** era in pratica una versione sperimentale del N64 e, come tale, capace di prestazioni inferiori rispetto alla console: il Nintendo 64 quindi, ha tutte le carte in regola per replicare fedelmente il coin-op, ma come vedremo in seguito, i ragazzi della Rare non si sono limitati a convertire il gioco al 100% ma, sono anche riusciti a raggiungere un livello qualitativo superiore. **KI Gold**, che in pratica è una edizione riarrangiata di **KI2**, offre inizialmente una scelta di dieci personaggi che probabilmente potranno aumentare di numero con qualche apposito trucco: in origine, la Nintendo aveva pensato di introdurre nuovi lottatori ma poi, a causa delle pressanti scadenze da rispettare, ha preferito concentrarsi sul miglioramento del gioco in generale, tralasciando questa iniziativa. I risultati sono visibili immediatamente, anche se per compattare la montagna di dati, i coders hanno dovuto fare i conti con i soli 96 megabit del formato cartuccia: il numero di frame di animazione per ogni personaggio è stato leggermente tagliato (ma è quasi impossibile notarlo) e sono ora scomparse le sequenze in FMV (a mio avviso orrende) presenti nella versione originale. A parte l'assenza del full-motion, che comunque continuo a considerare una cosa superflua in questo tipo di giochi, **KI Gold** è caratterizzato da un aspetto visivo per molti versi eccellente. Anche se le foto potrebbero indurre in errore, ci troviamo di fronte ad un titolo, che nonostante i personaggi renderizzati e i fondali poligonali, rimane sempre un picchiaduro in 2D. Le immagini si muovono a 60 frame al secondo e la grafica utilizzata, a dispetto di una risoluzione relativamente bassa (280x400) è, all'atto pratico, una delle più definite tra i giochi da casa, superando come nitidezza le stesse della versione da bar. Riguardo i fondali, che nel coin-op erano realizzati in FMV, bisogna fare un discorso a parte: dato che il N64 non è molto adatto per gestire le immagini in full motion (per la quantità di memoria necessaria e non disponibile: ricordate che Nintendo non utilizza, per adesso, un lettore di dischi magnetici), si è preferito convertirle in figure poligonali, che senza ombra di dubbio conferiscono agli scenari, un senso di maggiore profondità. Questa metamorfosi ha sicuramente giovato alla qualità delle immagini e, nella maggioranza dei casi, la loro definizione e la ricercatezza delle texture e degli effetti di luce è realmente scioccante. Disponendo di un TV di qualità oppure di un monitor, potrete rendervi conto di quello che sto dicendo e non esagero nel dire che a livello di poligoni e textures dei fondali, **KIG** può tranquillamente rivaleggiare (e probabilmente superare) con schede del calibro del Model 2 e del System 22. In particolare, la fluidità e la velocità degli effetti di zoom lascia a bocca aperta per la sua perfezione ed in fondo la dice lunga sulle capacità di questa fantastica macchina da gioco. La grafica, ad ogni modo, non è la sola ad essere curata ed anche le tecniche di combattimento e la giocabilità risultano fedeli alla controparte originale. Fondamentalmente, **KI Gold** presenta la stessa identica struttura di gioco di **KI2**, comprese le combos più dolorose effettuabili in questa versione. Inizialmente, non essendo un estimatore della saga, avevo qualche dubbio sull'effettiva giocabilità del titolo, ma devo ammettere che dopo il necessario periodo di tempo, ho dovuto ricredermi: **KI Gold** è dannatamente giocabile anche supportato dallo splendido pad molto preciso (è utilizzabile sia la normale croce direzionale, che il pad analogico) e grazie alle opzioni di pratica e training, è possibile apprendere con facilità tutte le tecniche di combattimento più complesse. Per ultimo, anche le musiche, gli effetti sonori ed il parlato sono stati rivisti, aggiornandoli in funzione del chipset sonoro a 64-bit : il suono è sufficientemente cristallino e anche se non siamo alle prese con un CD, direi che non é proprio possibile lamentarsi. **Killer Instinct Gold** è insomma un picchiaduro completo e molto valido, che oltre a rappresentare una ottima conversione, dà un assaggio concreto delle reali potenzialità del Nintendo 64 in tema di picchiaduro: in altre parole un acquisto consigliato e obbligato, nel caso siate dei patiti della versione arcade.

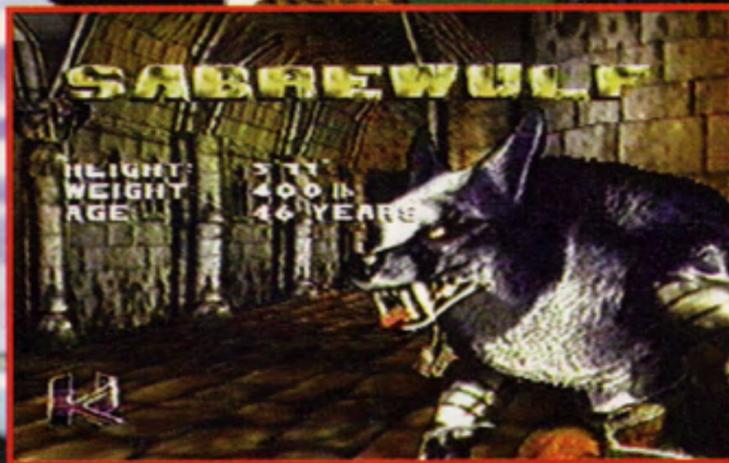
COMMENTO

Se la Nintendo intendeva convertire fedelmente un titolo, c'è riuscita alla grande: **KI Gold** ha guadagnato molti punti a suo favore nella conversione ed infatti, oltre alla solita modalità arcade, trovano spazio un team battle (sullo stile di **King of Fighters** e **Tekken 2**) ed un tournament mode, oltre ad altre modalità che incrementano molto la longevità del gioco. Sono inoltre presenti delle opzioni di pratica e training che consentono, anche ai meno esperti, di imparare facilmente le tecniche di gioco. Aggiungete una grafica fantastica, giocabilità grandiosa e un buona sezione sonora ed il gioco è fatto: **KI Gold** è un signor beat'em up.

Bio Massa

COMMENTO

Dopo i favolosi **Mario** e **Pilotwings**, ecco un altro assaggio delle meraviglie che l'"Ultra 64" ci riserva per il futuro. **Killer Instinct Gold** è una conversione senz'altro fantastica e anche se non perfetta al 100% (paragonata all'originale da sala), per via di alcuni piccoli cambiamenti, risulta in pratica migliorata in un confronto diretto: a questo proposito, sono certo che se la versione Gold, fosse stata introdotta nel formato arcade avrebbe riscosso un successo certamente maggiore. La grafica è fantastica ed anche se i personaggi renderizzati non impressionano più come una volta, la qualità degli stages infarciti di elementi poligonali è veramente superiore alla tecnica di FMV utilizzata nel coin-op; anche sul versante giocabilità, siamo a cavallo e tutte le tecniche di combattimento sono presenti. Buono anche il sonoro, anche se in alcuni casi (stages di Orchid e Maya) i temi sono forse un po' troppo dance, anche se adrenalinici al massimo. Per tutti i fans della serie un acquisto a dir poco obbligato.

Max

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 92
▲ Migliore della versione arcade
▼ Manca qualche frame di animazione, anche se é difficilmente notabile

SONORO 88
▲ Buoni effetti e musiche molto ritmate

GIOCABILITÀ 93
▲ Ottima sia per il pad, che per le modalità di training

LONGEVITÀ 90
▲ Non vi stancherete molto presto

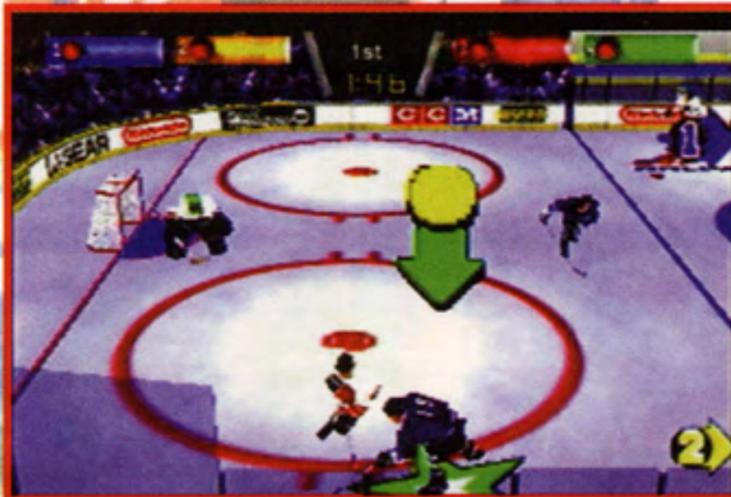
GLOBALE 91
Un'ottima conversione. Se siete patiti del coin-op, aggiungete pure 5 punti

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER LA CARTUCCIA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Finalmente un bel gioco di hockey per Nintendo 64 e, trattandosi del primo titolo di questo genere uscito per il mostro della grande N, non poteva che portare il nome del primo giocatore al mondo, di colui che detiene più record professionistici di quanti si possa umanamente pensare: Wayne Gretzky! Giocatore che dal punto di vista videoludico ha invece raccolto negli anni ben poche soddisfazioni accostando il suo nome a produzioni che quasi sempre si sono rivelate al di sotto delle aspettative. Il gioco in questione vi offre la possibilità di scegliere fra due sistemi di gioco differenti: l'Arcade e il Simulation. Nel primo giocherete in 3 contro 3 in un campo di limitate dimensioni, nel secondo potrete decidere la composizione del vostro team (tra 3 e 5 componenti) e le dimensioni del campo. E' possibile disputare un campionato completo di 82 partite più play-off, come è appunto come nella NHL. A variare ulteriormente le condizioni di gioco potrete scegliere fra cinque livelli di difficoltà, da quello più elementare al drammaticamente complesso. Una volta scesi sul ghiaccio questa impostazione diventa ancora più evidente (sono compresi effetti spassosi tipo la porta che prende fuoco o il portiere che si trasforma in un muro) e la giocabilità, pur di buon livello e di ottima velocità, potrebbe far storcere il naso a non pochi puristi di questa spettacolare disciplina.

COMMENTO

Questo gioco non è per niente come me lo aspettavo. Non parlo della realizzazione tecnica, che è un capitolo a parte, ma dell'impostazione generale che hanno voluto dare al gioco. Molti di voi sapranno che sono un grande fans di questo sport e devo ammettere che non ho molto gradito lo stile arcade che i programmatori hanno usato. L'azione non risulta per niente realistica e ricorda più un gioco da bar che una simulazione casalinga. A parte questo, si tratta di un gioco di ottima fattura, con una grafica accattivante (belli comunque i faccioni dei giocatori) e delle animazioni molto raffinate. I diversi modi di gioco, combinati con dei controlli abbastanza intuitivi, garantiscono grande divertimento soprattutto se giocate con amici.

Puck

GRAFICA 89
▲ Belle le texture dei volti e animazioni fluide e di gran classe

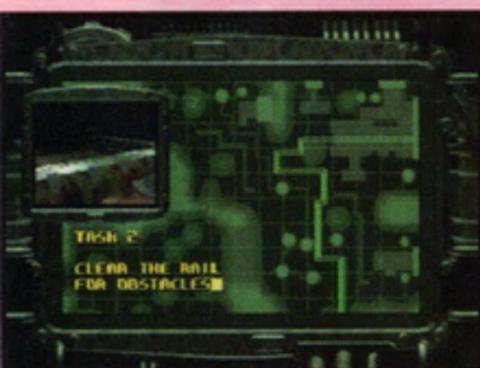
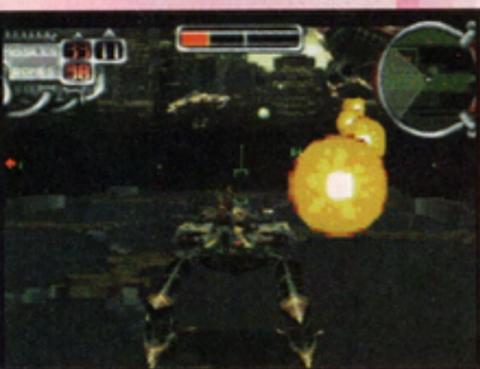
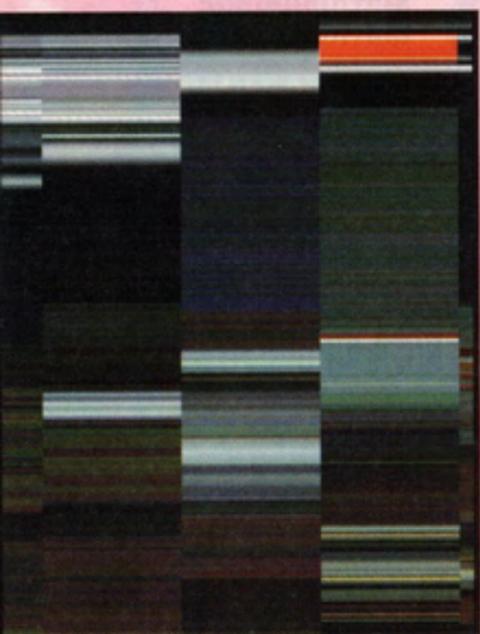
SONORO 84
▲ Così come per il gioco in generale, pur non essendo mal realizzato era lecito aspettarsi di più

GIOCABILITÀ 83
▲ L'impostazione arcade consente di calarsi immediatamente nello spirito del gioco
▼ In alcuni frangenti è troppo facile segnare

LONGEVITÀ 80
▲ Con gli amici è un vero spasso e c'è un campionato intero da giocare

GLOBALE 82
Come primo gioco di hockey sul Nintendo 64 non c'è male, speriamo che con i prossimi (magari **NHL 97**) si faccia un bel salto di qualità

Capita molto spesso, nell'industria videoludica, che dei giochi subiscano, per differenti motivi, dei lunghi ritardi nella produzione. E' questo il caso di **Amok**, titolo di cui si sono avuto le prime notizie oltre un anno fa e che, solamente ora, è finalmente disponibile per il Saturn. Il primo shoot' em up a 32 bit prodotto dagli Scavenger (autori di capolavori del calibro di **Subterranea** e **Red Zone** su Megadrive) in collaborazione con un team di sviluppo denominato Lemon, era nato originariamente come un semplice demo per mostrare le potenzialità del 32X, e si è poi evoluto in un titolo vero e proprio. **Amok** è un gioco ambientato in un ipotetico futuro super tecnologico in cui voi siete l'unica persona in grado di cercare di penetrare su una isola in cui una organizzazione segreta denominata A.T.Z.K. sta costruendo tutta una serie di armi da utilizzare per conquistare il mondo e, ovviamente, dovrete anche riuscire a fermare i loro loschi piani. Per fare questo potrete utilizzare il Bird Walker, un mezzo abbastanza particolare dotato di interessantissime caratteristiche e peculiarità. Sulla terra infatti utilizza un sistema di propulsione a due pedali che lo rende più veloce di qualsiasi altro mezzo presente mentre sott'acqua le sue gambe si trasformano in due motori che gli permettono di mantenere praticamente intatte le sue caratteristiche. Bisogna inoltra sottolineare che il Bird Walker è dotato di un arsenale non indifferente; oltre a un numero infinito di colpi di mitragliatore infatti avrete a disposizione ben 40 missili standard, 20 super missili e 30 mine dotate di un notevole potere distruttivo. Tutto questo per affrontare le differenti missioni in cui si divide il gioco. Missioni caratterizzate da una discreta varietà visto che, per sconfiggere la A.Z.T.K è necessario eliminare le loro basi, distruggere i magazzini nei quali si trovano i loro rifornimenti, intercettare mezzi nemici o liberare degli ostaggi. Da sottolineare il fatto che nella vostra missione potrete anche essere aiutati da un amico. Gli Scavenger infatti hanno inserito una opzione per due giocatori: grazie al classico e funzionale split-screen ora è possibile affrontare in due le stesse missioni del gioco in singolo. Sono queste le caratteristiche peculiari di **Amok**, prodotto che basa la sua forza non tanto sulla realizzazione tecnica, quanto su una struttura di gioco semplice e coinvolgente in cui, comunque, è sempre necessario utilizzare anche un po' di strategia per riuscire a portare al termine nel migliore dei modi tutte le numerose missioni che lo compongono.

A+M+O+K

I NEMICI

A.Z.T.K ha al suo seguito tutta una serie di fanatici che sono disposti a tutto pur di vedere questa organizzazione trionfare nel mondo. Di seguito potrete ammirare una selezione dei nemici che potrete incontrare nel corso del gioco; da sottolineare anche il fatto che non tutti questi sono esseri umani:

FANTERIA

Questi nemici sono i più patetici che si possono incontrare nel gioco. La loro eliminazione è quanto di più semplice si possa immaginare, tanto che possono essere addirittura schiacciati al terreno utilizzando il Bird Walker.

FANTERIA MOTORIZZATA

Questi nemici pattugliano le zone vicine ai campi di concentramento dove sono rinchiusi i prigionieri. Per aumentare la loro velocità utilizzano una serie di rampe.

SQUALI

Tra i nemici più temibili, gli squali sono stati addestrati per attaccare senza pietà i nemici.

FROGMEN

La versione marina della fanteria; ancora una volta ci troviamo di fronte a dei nemici patetici che sono facilmente eliminabili.

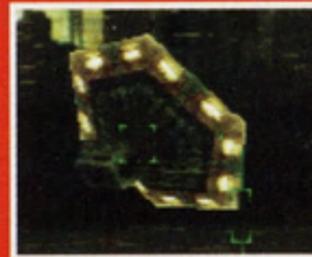
MINI-SUBS

Il più manovrabile e letale tipo di nemici che è possibile incontrare nelle profondità marine.

BATTERIE

Missili posizionati in particolari locazioni; diventano più potenti e precisi con il passare delle missioni.

CARRI

I carri armati nemici sono dei mezzi particolarmente lenti e che impiegano molto tempo per riuscire a mirare con precisione, ma il loro armamento particolarmente pesante li rende comunque molto insidiosi.

CARGO

Questi mezzi volanti sono utilizzati dal nemico principalmente per il trasporto delle merci. La loro potenza di fuoco non deve essere comunque sottovalutata.

COMMENTO

Dopo mesi di attesa, finalmente abbiamo potuto provare **Amok**, primo prodotto realizzato dagli Scavenger per Saturn. Che dire? Beh, senza dubbio ci troviamo di fronte a un prodotto discretamente curato e in cui il team dei Lemon (gli sviluppatori del gioco) ha preferito dare maggiore risalto alla struttura piuttosto che concentrarsi solamente sulla realizzazione tecnica. Infatti, anche se fondamentalmente la struttura di gioco è quella di uno shoot'em up, è necessario pianificare gli attacchi se non si vuole soccombere miseramente. Questo fatto rende **Amok** un titolo unico nel suo genere (la struttura è simile a quella di **Subterrania** e **Red Zone**, titoli realizzati dalla Scavenger per Megadrive) e che merita di essere perlomeno provato dai fan del genere. Tornando alla realizzazione tecnica, bisogna comunque sottolineare che la grafica, anche se non eccelsa, svolge in maniera più che adeguata il suo compito mentre è veramente ottimo l'accompagnamento sonoro tanto nelle musiche quanto negli effetti. L'unico vero difetto che mi sento di imputare **Amok** è che, malgrado la discreta varietà di missioni, dopo lunghe sessioni di gioco si avverte una certa monotonia. Peccato perché, una maggiore varietà di gioco avrebbe senza dubbio giovato e reso questo titolo un vero classico del genere.

Shogun

COMMENTO

Una delle cose che si nota già dopo poche partita è che in **Amok** i programmatori hanno puntato maggiormente a creare una struttura di gioco valida e interessante piuttosto che concentrarsi solamente sull'aspetto tecnico. Proprio per questo motivo **Amok** sembra inizialmente piuttosto vuoto e privo di dettagli. Con il passare delle missioni la situazione però migliora, e già dopo pochi livelli la grafica raggiunge ottimi standard. A tutto questo bisogna poi aggiungere che, anche con la presenza di molti nemici sullo schermo, non si assiste a nessun rallentamento. La struttura di gioco è quella classica dei titoli prodotti dagli Scavenger, con numerose missioni da affrontare in cui molta importanza ricopre anche l'elemento strategico (non è sufficiente infatti, per riuscire a terminare positivamente il gioco, continuare a sparare a casaccio). Ottima inoltre la presenza dell'opzione che permette di giocare in due e l'accompagnamento sonoro, tanto nella musica quanto negli effetti. Si tratta quindi di un buon prodotto, in grado senza dubbio di soddisfare tutti gli appassionati del genere.

End

MISSIONE IMPOSSIBILE

La struttura di gioco di **Amok** è divisa in missioni. Prima di iniziare a giocare, nel classico briefing vi verranno mostrate l'area in cui dovrete arrivare e il bersaglio che dovete eliminare. Fallire anche una piccola parte della missione risulta fatale (per esempio, non riuscire a distruggere un determinato bersaglio), anche se riuscite a raggiungere sani e salvi il punto del rendez-vous finale.

CAMPO MINATO
Numerose mine sono posizionate nei campi di battaglia e, in alcune missioni, non è sufficiente evitarle ma è necessario rimuoverle. Un piccolo esempio è nella missione in cui una colonna di mezzi alleati aspetta che voi liberiate la strada dalle bombe per poi potervi transitare.

PRIGIONIERI
A.Z.T.K ha diversi prigionieri all'interno di recinti elettrificati. Una volta che sono scappati potrete raccoglierli facilmente utilizzando il Bird Walker. Le loro informazioni sono particolarmente importanti visto che possono aiutare a penetrare più facilmente nelle difese del nemico.

INTERCETTAMENTO
Un mezzo della A.Z.T.K sta cercando di portare degli importantissimi progetti di nuove armi in una base segreta. Il vostro compito è quello di intercettare e annientare il nemico prima che questo esca dall'area di gioco.

DISTRUZIONE
Distruggere i depositi e i magazzini della A.Z.T.K è una delle vostre principali priorità. Dopo averli localizzati non vi resta che aprire il fuoco utilizzando anche le super armi che avete a disposizione, visto che alcuni obbiettivi risultano eliminabili solamente con questo tipo di armi.

LA MONOROTAIA
Questo è un tipico esempio di come utilizzare le infrastrutture del nemico contro di loro. La monorotaia infatti permette di trasportare una bomba nelle loro installazioni, ma prima di fare questo è necessario liberare la rotaia da tutta una serie di ostacoli che ostruiscono il passaggio.

CASA PRODUTTRICE
SCAVENGER

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 82
▲ La velocità e la fluidità dell'azione è veramente notevole
▼ Anche se di buon livello, la grafica poteva essere leggermente migliore

SONORO 90
▲ La musica tecno si adatta alla perfezione a questo tipo di gioco. Buoni anche gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 82
▲ Molti nemici da distruggere, ma è anche necessario elaborare una strategia per portare a termine positivamente una missione

LONGEVITÀ 82
▲ Le missioni sono discretamente varie...
▼ ...anche se dopo molte partite si avverte una certa ripetitività d'azione

GLOBALE 82
Un prodotto senza dubbio di buon livello. Non uno dei titoli più spettacolari, ma merita considerazione dagli appassionati del genere

dal 15 dicembre in anteprima...

e dal 20 dicembre...

GAME 94 s.r.l.
Via del Clementino, 95 - 00186 ROMA - Tel. (06) 6867475 - Fax (06) 6865203

Stufi delle comode strade di **Daytona** e pure gli sterrati di **Sega Rally** vi sembrano viottoli per dilettanti? Forse è giunto per voi il momento di provare qualcosa di massiccio, è ora di provare **Hardcore 4x4!** In questa simulazione automobilistica della Gremlin vi troverete infatti a guidare dei bolidi fuoristrada impegnati ad aggredire dei tortuosi e sconnessi tracciati. I modi di gioco fra cui potrete scegliere sono quelli canonici ovvero la pratica, la singola gara e l'intero campionato. Purtroppo i programmatori non hanno ritenuto necessario inserire un battle mode e quindi le sfide testa a testa rimarranno per voi un sogno proibito. Dopo aver selezionato il vostro bolide fra quelli disponibili giunge il momento di scendere in pista e qui vi accorgerete che il livello di difficoltà (anche se selezionabile fra i tre disponibili) è fin dall'inizio drammaticamente alto. A rendere tutto ancora più complesso ci pensa il tempo: infatti le condizioni climatiche hanno una forte influenza in **Hardcore**, anche se spesso potrete settarle voi nel campionato saranno completamente casuali. Auguratevi quindi di non trovar bufera se no la vostra fine sarà praticamente segnata.

HARDCORE 4X4

SCUOLA GUIDA

In **Hardcore 4x4** avrete a disposizione, per la gioia dei patiti di fuoristrada, sei vetture fra cui scegliere, ognuna delle quali con i propri pregi e difetti per i diversi tracciati. I veicoli sono catalogati in base a tenuta di strada, sospensioni e velocità: questi attributi vengono miscelati in vario modo e troverete macchine con qualità medie e altre forti in un campo e deboli nei restanti due. Il metodo di controllo è tutt'altro che immediato, pur risultando alla lunga ben realizzato, e non sarà facile imparare a prendere le curve al meglio considerando anche che molte volte dovrete ricorrere all'ausilio del freno a mano per impostare al meglio le traiettorie. Una simulazione difficile ma non frustrante che piacerà a chi è stufo dei giochi da ragazzi.

STRADE DISSESTATE

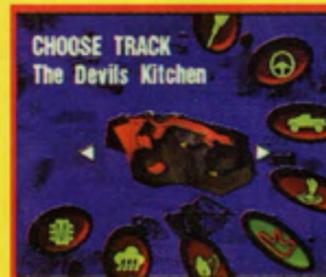
Hardcore 4x4 vi offre la possibilità di cimentarvi su sei percorsi molto vari e diversi fra loro. Inizialmente potreste trovarvi in difficoltà e venir sballottati da una parte all'altra, ma col tempo vi accorgerete che ogni tracciato ha delle traiettorie ideali da seguire per ottenere un tempo migliore senza devastare le sospensioni. Ecco comunque con cosa dovrete misurarvi:

HIGH CAMBER PASS
L'unico percorso relativamente facile, che comunque non manca di insidie

WAR ZONE
Questo deserto potrebbe ricordare forse i campi di battaglia della Guerra del Golfo, di sicuro qui i maggiori problemi ve li creeranno delle innocue palme.

THE DEVIL'S KITCHEN
Poteva mancare un bel tracciato circondato di lava? Certo che no! Auguratevi che almeno il tempo sia buono se no le cose si complicheranno oltre misura.

SUN BAKED GULCH
Tracciato disegnato in angusti canyon con curve strette e rocce sparse qua e là sul tracciato

DUNE FOREST
Questa foresta è sicuramente il tracciato che più ricorda un rally. Brevi tratti asfaltati si alternano allo sterrato mettendo a dura prova.

PACK ICE SCRAMBLE
Si conclude con un difficilissimo tracciato ghiacciato che vi costringerà ad un sapiente uso del freno a mano per sterzare. Riservato ai campioni.

COMMENTO

Complimenti alla Gremlin, sono riusciti veramente a produrre un titolo qualitativamente di ottima fattura. Se escludiamo alcune cadute di stile per quanto riguarda il sonoro, ogni aspetto del gioco è stato sviluppato con la massima cura e il risultato è che **Hardcore 4x4** è un titolo che farà sicuramente parlare di sé. C'è però un aspetto da discutere: il livello di difficoltà potrebbe rappresentare sia il suo punto di forza che quello debole. Se da un lato infatti vi ci vorrà molta pratica per entrare perfettamente in sintonia con i controlli (e questo potrebbe scoraggiare i meno esperti), d'altro canto ci troviamo davanti a un titolo che non finirete facilmente e che manterrà per lungo tempo alto il livello di interesse. Peccato non abbiano provato a inserire un modo per due giocatori.

Puck

COMMENTO

La prima cosa che si capisce di questo gioco è che non si tratta per niente di una cosa facile. Il sistema di controllo non è particolarmente immediato ma, una volta che ci avrete fatto la mano, vi renderete conto delle potenzialità di **Hardcore 4x4**. Le ambientazioni dei tracciati sono varie e ben dettagliate, l'unica nota negativa della realizzazione tecnica quindi è rappresentata dal sonoro, che decisamente stona con l'ottima fattura del resto. Peccato che non sia stata inserita un'opzione per due giocatori, del resto sarebbe stato difficile mantenere i dettagli allo stesso livello con lo split screen. Sconsigliato solamente a coloro che non hanno la pazienza necessaria per farsi un po' di pratica.

Max

CASA PRODUTTRICE
GREMLIN
GENERE
CORSA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84
▲ Texture molto dettagliate con clipping ridotto. I frame si susseguono fluidi in modo realistico

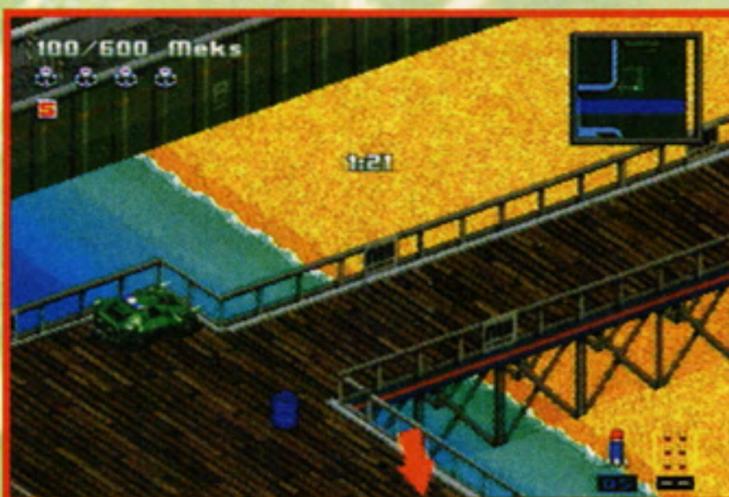
SONORO 75
▲ Classici effetti sonori senza infamia. Alcuni tocchi di classe aumentano la valutazione

GIOCABILITÀ 82
▼ Un gioco non proprio immediato
▲ Usando la vostra pazienza alla fine scoprirete tutti i pregi di questo gioco

LONGEVITÀ 86
▲ Grazie alla sua difficoltà questo gioco manterrà per molto tempo alto il livello di interesse

GLOBALE 83
Destinato a durare a lungo e con una realizzazione egregia: decisamente un'ottima simulazione

Crime Wave

Con la passione che c'è oggigiorno per **Road Rash**, era solo questione di giorni prima che qualcuno avesse la bella pensata di produrre un gioco che permettesse agli automobilisti più frustrati di sfogare tutta la loro aggressività latente. Ebbene, grazie a quei simpaticoni della Eidos Interactive, da oggi tutti gli Holer Togni che leggono la nostra rivista possono scendere virtualmente sulle strade di una oppressiva metropoli armati fino ai denti e pronti a far mangiare l'asfalto a chi sta sul loro riverito gozzo. **Crime Wave** è ambientato nell'avveniristica metropoli di Mekee, dove la violenza ha raggiunto livelli talmente elevati che persino i tassisti guadagnano qualche soldo in più investendo esponenti della malavita locale. Impiegati in qualità di vigilante, vi troverete a condurre una quattroruote attraverso otto luoghi pericolosi in cerca di potenziali vittime. E indovinate un po' cosa dovrete fare una volta localizzate? Convergere su di esse e farle saltare in aria, ovviamente! Ogni vettura che **Crime Wave** vi permette prima o poi di guidare è piena fino all'inverosimile di optional come se ne vedono solo in un film di James Bond. Partiti con un semplice mitragliatore a corta gittata, potrete arricchire il "corredo" della vostra vettura con razzi, missili-segugio e mine letali. E una volta distrutto il bersaglio di turno, potrete pure agguantare le armi, il carburante e le protezioni che il defunto si è lasciato dietro. Non crediate però che tutto il gioco si riduca a queste "bassezze": dovrete anche vedervela con le auto dei cacciatori di taglie rivali e quelle di cittadini non molto rispettosi della legge. Questi automobilisti della domenica eseguono frequentemente manovre pericolose e sembrano non avere alcun riguardo nei confronti dei semafori e dei veicoli altrui. Togliere di mezzo gli avversari è un'azione che può esservi perdonata, ma se farete altrettanto con gli abitanti del luogo vi verranno detratti abbastanza crediti da precludervi l'accesso ai livelli successivi.

COMMENTO

Dopo aver preso la mano con i comandi (cosa che ha richiesto non poco tempo, fra l'altro) ho trovato in **Crime Wave** un gioco non poco avvincente, praticamente un **Micro Machines** con armi da fuoco. Certo, l'azione è un po' ripetitiva, ma il gioco è proprio quel che ci vuole per sfogare la propria rabbia dopo le ore trascorse in mezzo al congestionato traffico urbano per tornare a casa. La grafica è alquanto particolareggiata e restituisce in maniera convincente un ambiente futuristico, ma la musica è orribile: tre accordi ripetuti in continuazione non bastano a costituire una melodia per quanto mi riguarda. Un piccolo neo in un gioco altrimenti ben degno di essere preso in considerazione dagli appassionati di sparatutto automobilistici.

Fabio

CASA PRODUTTRICE	EIDOS
GENERE	SPARATUTTO/GUIDA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

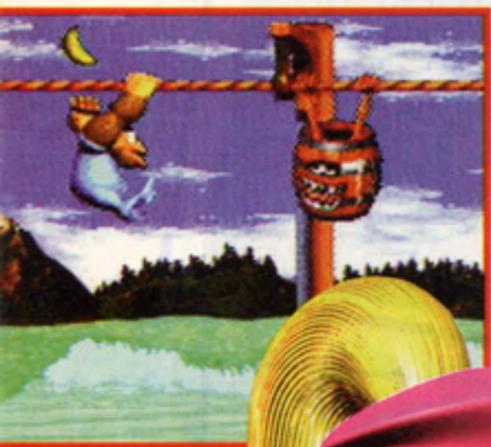
GRAFICA 82
▲ Molto carini i dettagli e fluidità soddisfacente

SONORO 69
▼ Troppo ripetitivo

GIOCABILITÀ 82
▲ La distruzione dà soddisfazione...
▼ ...ma un pizzico in più di varietà non avrebbe guastato

LONGEVITÀ 74
▼ Vedi giocabilità

GLOBALE 80
Decisamente divertente ma anche un po' monotono

GAME STORE
FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47
SEGA SATURN
SEGA SATURN
DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES
GAMES PLAY STATION
ANDRETTI RACING £. 119.000
BUBBLE BOBBLE £. 89.000
BUST A MOVE 2 £. 95.000
CASPER £. 99.000
CRASH BANDICOOT £. 105.000
DARK STALKER £. 99.000
DESTRUCTION DERBY 2 £. 105.000
DIE HARD TRILOGY £. 109.000
FIFA 97 £. 105.000
FINAL DOOM £. 109.000
FORMULA UNO £. 105.000
INTER, SUPER STAR SOCCER £. 105.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY £. 105.000
NFL 97 £. 105.000
NHL 97 £. 105.000
PETER SAMPRAS TENNIS £. 105.000
PROJECT OVERKILL £. 109.000
SIM CITY £. 119.000
TEKKEN 2 £. 105.000
TIME COMANDO £. 105.000
TOMB RAIDER £. 105.000
TUNNEL B1 £. 105.000
WIPE OUT 2097 £. 105.000
X MEN CHILDREN OF THE ATOM £. 105.000
SONY PLAY STATION
PlayStation
GAMES SATURN
ALIEN TRILOGY £. 109.000
CASPER £. 99.000
DAYTONA CIRCUIT EDITION £. 109.000
DRAGON HEART £. 119.000
FIFA 97 £. 105.000
FIGHTING VIPERS £. 119.000
MANX T. T. £. 109.000
PGA 97 £. 105.000
PROJECT OVERKILL £. 109.000
SEGA RALLY £. 119.000
SONIC 3D £. 119.000
STREET FIGHTER ZERO 2 £. 119.000
TOMB RAIDER £. 105.000
TONSHINDEN HURA £. 119.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 £. 99.000
VIRTUA COP 2 £. 139.000
VIRTUA FIGHTER KIDS £. 119.000
VIRTUAL ON £. 109.000
VIENI A TROVARCI
nel nuovo punto
vendita in
Via Baracca, 47
FIRENZE

Perdere uno scimmione è pura negligenza, ma perderne due... beh, è imperdonabile. Questo, comunque, è ciò che è accaduto in **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble.** Durante una scampagnata nella giungla, Donkey e Diddy Kong si sono allontanati in cerca di banane e non sono più tornati indietro! A chi tocca trovarli se non alla sempre affidabile Dixie? Per fortuna la gorillina non sarà costretta a fare tutto da sola, perché la famiglia Kong si è guadagnata un nuovo consanguineo: si chiama Kiddy, è un poppante con tanto di pannolone e ha tutte le intenzioni di mettere la giungla a soqquadro per trovare il babbo e il fratello maggiore. Ognuno dei nostri eroi è dotato di capacità e risorse particolari che il giocatore dovrà imparare a sfruttare per bene onde scoprire che fine hanno fatto Donkey e Diddy. Dixie può usare la sua lunga chioma a mo' di frusta per togliere di mezzo i nemici e a mo' di pala da elicottero per rallentare le sue cadute, e inoltre può sollevare Kiddy e scagliarlo (ehm...) contro pavimentazioni dall'aria sospetta e pietre crepate per rinvenire i bonus che vi sono nascosti. Dulcis in fundo, la scimmiottina può saltare sul dorso di Kiddy e farlo rotolare coi piedi come se fosse un barile. Dal canto suo, Kiddy, avendo appena imparato a camminare, è un po' lento nei movimenti, ma in compenso elargisce capocciate letali che è un piacere. Il piccolo sa inoltre rotolare su se stesso in modo da investire Kremlings e soci come una palla da bowling fa con i birilli, e può lanciare Dixie ad altezze elevate così che la sorellina possa raggiungere barili bonus e stanze segrete.

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

KREMLINGS

Se pensavate che la minaccia dei Kremlings fosse finita con **DKC2**, dovrete ricredervi. I biechi lucertoloni sono tornati e la loro eterogeneità è più accentuata dal solito...

KLASP
Si tratta di Kremlings che amano nascondersi nei barili dopo essersi calati su di essi con apposite funi. Per evitarli occorrono nervi saldi e riflessi pronti.

KNOCKA
I Knocka sono Kremlings privi di barile che danno addosso ai Kong con le braccia tese nel tentativo di farli cadere da piattaforme situate a grandi altezze. Imparerete a detestarli molto presto...

RE-KOIL
Dotati di potenti molle al posto della coda, queste bestiacce saltano incessantemente su e giù nell'attesa che un membro della famiglia Kong esegua un balzo cruciale nel momento sbagliato.

KOBBLE
Questi Kremlings di tipo ordinario perlustrano la maggior parte dei primi livelli nel tentativo di impedire ai Kong di trovare il covo di Kaos. Tuttavia sono così fragili che per liquidarli basta una capocciata.

KRUMPLE
Questi nerboruti lucertoloni fanno paura persino a Dixie. Kiddy, comunque, è perfettamente in grado di sistemarli con le sue capocciate.

KRIMP
I Krimp sono ferocissimi Kremdog che scorrazzano in molti livelli a ganasce spalancate (ma sempre pronte a richiudersi con uno scatto) in cerca, manco a dirlo, di scimmie. Hai voglia a dire "Cuccia, Fido!"

KOPTER
Questi mostri volteggianti vivono nei livelli sotterranei e ruotano in continuazione nell'attesa che una scimmia rimanga impigliata nei loro micidiali rotori.

BAZUKA
Se durante l'esplorazione di un livello vedete una sfilza di barili attraversare lo schermo potete essere certi che da quelle parti c'è un Kremling-Bazuka con il suo cannone di grosso calibro.

KOIN
Questi sono i Kremling che fanno la guardia alle preziose monete di DK: per eliminarli, i nostri eroi devono colpirli alle spalle con un barile di metallo (vedi apposito riquadro). Ma non è così facile come sembra...

IN TV A ME PIACE PAOLA BARILE

Barili, barili ovunque... e tutti dannatamente utili, tanto che Dixie e Kiddy non potrebbero portare a termine la loro missione senza di essi. Eccovi una panoramica delle varie tipologie e delle loro funzioni...

NORMAL
Nulla di speciale. E' un barile normalissimo, come quelli usati per conservare il vino, ma come sempre può essere sollevato e scaraventato contro i nemici più fragili che sbarrano la strada.

KEG
Essendo fatti di metallo, questi barili sono un po' più pesanti dei barili normali e quindi più scomodi da portare sulle spalle. Tuttavia, se usati correttamente, possono togliere di mezzo anche il nemico più coriaceo.

CANNON
I barili-cannone si manifestano in due varietà: quelli che sono puntati in una direzione fissa e si attivano automaticamente quando ci si salta dentro, e quelli che ruotano e che scaraventano via l'utente quando si preme l'apposito tasto del joypad.

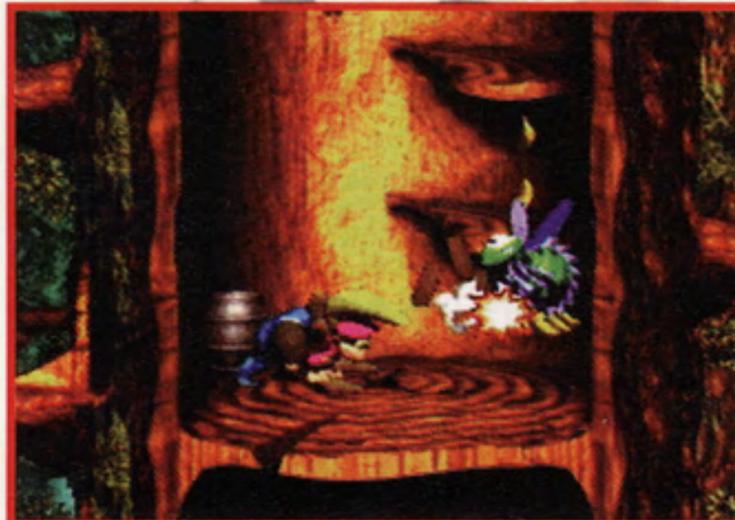
DONKEY KONG
Trattasi praticamente di barili-orfanotrofio. La loro funzione è infatti quella di tenere in caldo i piccoli della famiglia Kong dopo che il giocatore è stato abbastanza negligente da smarrirne uno. Per riavere la "custodia" del gorillino basta bussare e togliere il coperchio...

CONTINUE
Nei pressi del tratto centrale di ogni livello vi imbatterete in un barile come quello che vedete nella foto: impadronitevene non appena lo vedete, perché se in seguito non riuscirete a raggiungere la fine del livello, ricomincerete dal punto in cui avete trovato detto barile piuttosto che da più lontano.

FRIEND
I barili recanti l'immagine di un animale amico, come ad esempio Ellie, contengono, intrappolato, l'animale stesso: liberatelo e le sue capacità saranno al vostro servizio!

GHOST
Uuuuhhh, che paura... Questi barili-cannone dall'aria spettrale (giustamente) appaiono e scompaiono in continuazione. Non saltateci dentro quando sono puntati verso un nemico, altrimenti finirete fra le sue braccia!

SHIELD
Questi barili appaiono solitamente nei livelli in cui c'è da arrampicarsi sugli alberi e servono a proteggervi dai Minkeys. Alcuni sono immobili, ma ve ne sono degli altri che si spostano verso l'alto come verso il basso: assicuratevi di tenere il passo, okay?

ROCKET
Come il loro nome lascia intuire, questi barili schizzano nel cielo e quindi lanciano Dixie e Kiddy nella stratosfera: occhio a non fare atterraggi rovinosi!

IL BUON VICINATO

Scovare Donkey e Diddy è una gran bella impresa anche per due scimmie abili come Dixie e Diddy. Fortunatamente i due quadrumani non sono soli. Durante i loro viaggi, infatti, si imbattono in cinque amici del regno animale: alcuni già apparsi nei due giochi precedenti, altri invece al loro debutto nella serie. Visto quanto utili saranno per la riuscita della missione, sarà il caso di fare la loro conoscenza...

ELLIE
Un'elefantessa molto brava ad aspirare acqua con la proboscide e a risputarla all'indirizzo dei Kremlings, ma non altrettanto abile nel nuoto.

SQUITTER
Farà anche ribrezzo, ma questo grosso ragno peloso è quel che ci vuole per levare i nostri eroi da situazioni imbarazzanti.

SQUAWKS
Aerei? Pfui! Questo loquace pappagallo è capace di aviotrasportare al sicuro i due scimmiottini meglio di qualsiasi 747!

PARRY
Pur amando la compagnia, questo pettirosso preferisce mantenersi "distaccato". Una volta "agganciato", comunque, Parry solleverà i piccoli quadrumani quel tanto che basta perché possano agguantare bonus altrimenti irraggiungibili.

ENGUARDE
Di origine francese, questo pescione può essere usato da Dixie e Kiddy come un piccolo mezzo anfibio.

COMMENTO

La prima volta che ho visto il primo **Donkey Kong Country** è stato su un piccolo monitor in un negozio di computer delle mie parti. Sono rimasto colpito dalla grafica, dalla fluidità dei movimenti e, naturalmente, dal fascino irresistibile della struttura di gioco. Anche **DKC2** era, a mio parere, un ottimo gioco, ma temevo che la Rare non avrebbe resistito alla tentazione di sfornare un terzo episodio identico agli altri, certa che sarebbe comunque andato a ruba. Beh, i miei timori sono risultati fortunatamente infondati. Con i suoi elementi da RPG, i suoi segreti nascosti e la migliore grafica mai vista sul Super NES, **DKC3** emerge come il capitolo più divertente e più appagante della trilogia di Kong. Pur essendo inizialmente molto facile, il gioco si fa quasi impercettibilmente più difficile di livello in livello così che, quando si giunge al secondo incontro con KAOS, ci siamo già strappati alcune ciocche di capelli dalla frustrazione! E' senz'altro il miglior titolo della serie: se non lo acquisterete, finirete presto o tardi col pentirvene.

Paolo

COMMENTO

Quelli della Rare hanno colpito ancora! A differenza del 99,9% dei seguiti videoludici, **DKC3** è molto più che una scialba raccolta di livelli e mostri graficamente perfezionati. E', infatti, il risultato della felice fusione di una struttura di gioco di provata efficacia e di una montagna di nuovi elementi ludici. L'idea più originale della Rare è senza dubbio la componente da Gioco di Ruolo fornita dai Brothers Bear. Non preoccupatevi, detrattori di **Zelda** e affini: non è così complessa come si potrebbe pensare e, anzi, aggiunge un gradevole spessore alle gesta piattaformiche dei protagonisti. Inoltre, **DKC3** è meno lineare dei suoi predecessori, cosa che permette ai giocatori di esplorare l'ambiente come mai avevano potuto fare prima. Anche in termini di grafica e sonoro, **DKC3** non delude, anzi supera il già elevato standard qualitativo dei due episodi precedenti: i fondali, da soli, ne costituiscono la prova. Fidatevi di me: trovare platform migliori di questo è impossibile. E' il regalo di Natale perfetto!

Fabio

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 97

▲ La Rare è riuscita a cavare dallo SNES molto più di quanto credevamo possibile, creando fondali e animazioni di eccezionale bellezza

SONORO 95

▲ Splendida musica dei titoli, simpatici motivetti in perfetta sintonia con lo stile... e gli effetti sonori non sono meno indovinati

GIOCABILITÀ 96

▲ La giocabilità dei precedenti episodi più un eccellente elemento da RPG che aggiunge spessore e mistero all'avventura

LONGEVITÀ 95

▲ Livelli spaventosamente immensi, azione e d enigmi, bonus nascosti: c'è sempre una motivazione più che valida per tornarci sopra anche dopo averlo completato

GLOBALE 96

DKC3 è senza dubbio il "top" della serie, superiore ai precedenti episodi sotto tutti i punti di vista. Ora come ora, è impossibile pretendere di più

CONSOLLES department

PUNTI VENDITA

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
VIA XX SETTEMBRE
PER INFORMAZIONI
TELEFONA AL
02/42.300.10

3DO®
L.348.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

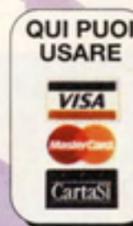
IL MIGLIOR PREZZO DELL'ANNO
TELEFONARE!!!
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SONY PlayStation

NINTENDO ULTRA 64
+ ALIM.
+ PAD L.598.000

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

FIFA 97 x MD	L. 99.900
FIFA 97 x SNES	L. 109.900
FIFA 97 x PSX	L. 89.900
FIFA 97 x SAT	L. 89.900

GAME BOY
L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY K. LAND o KILLER INSTINCT

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Departement® Point?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLLES® department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

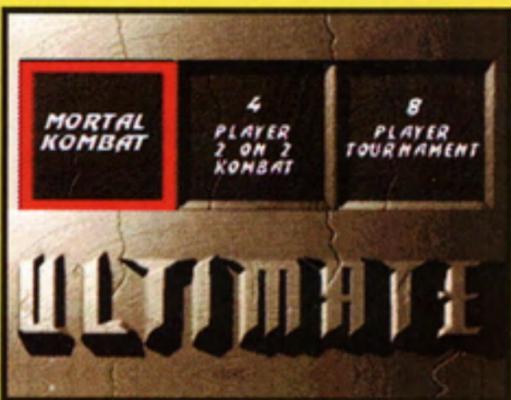
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Preparatevi gentili lettori... Dopo il successo di **Ultimate Mortal Kombat** nelle sale giochi, quegli adorabili signori della Acclaim e della Williams hanno deciso di viziarci con un'altra ondata di violenza giusto sotto Natale. **UMK3** offre più personaggi, stili di gioco alternativi e ancora più fatality dei suoi predecessori - ma è meglio degli altri? potete scommetterci la testa! Nel caso voi non conosciate la storia di **MK3** (avete avuto la testa in un secchio per un anno!?!), ecco la scusa per giustificare il suo fiume di sangue. Shao Kahn, signore dell'Outworld, ha riportato in vita sua moglie Sindel, e invece di indugiare in romantiche cenette con l'amata, sfrutta questa occasione per costruire un ponte tra la Terra e l'Outworld ovviamente per distruggere l'umanità! Rimangono pochi esseri umani, e la loro sola possibilità di sopravvivenza è che guerrieri scelti possano battere Kahn nel Mortal Kombat! Per rendere le cose ancora più complicate, anche i ragazzi di Kahn partecipano al torneo e se loro dovessero vincere significherebbe la fine della specie umana!

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

STAI AL GIOCO!

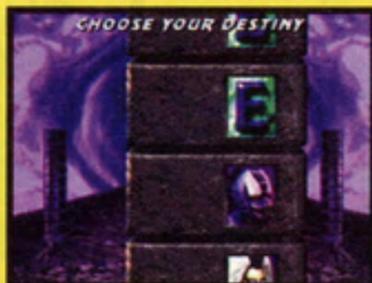
La più grande novità di **UMK3** è la varietà di modi di gioco. Dopo aver schiacciato Start, i giocatori possono scegliere che tipo di Mortal Kombat giocare: normale, in quattro, due contro due oppure in un torneo di otto partecipanti. Il Mortal Kombat è una normale sfida uno contro uno, contro la CPU oppure contro un avversario umano, mentre le sfide a quattro, due contro due permettono ai giocatori umani di scegliere due combattenti ognuno e prendere parte ad una battaglia con la possibilità di alternare gli sfidanti. Scegliendo il tipo di gioco con otto partecipanti, fino a otto giocatori umani possono scegliere un combattente e prendere parte ad un torneo in cui alla fine sopravviverà solamente uno.

NIENTE MOSSE SPECIALI!

Una nuova opzione aperta a tutti i fanatici di **MK** è quella di stabilire l'handicap degli sfidanti. I giocatori hanno una barra con cui possono regolare il livello del proprio handicap, che rende più o meno abili contro la CPU. Se cambiate la barra in modo che diventi totalmente verde, il computer sarà completamente indifeso contro le vostre mosse speciali, mentre se tirate la barra fino a zero, pochi dei vostri attacchi andranno a segno.

COMMENTO

Quando sentii che stava per arrivare **UMK3** ero un po' preoccupato; voglio dire, di sicuro non c'era niente che la Williams potesse aggiungere alla sua gloriosa serie di picchiaduro... Quanto mi sbagliavo! **UMK3** è un'eccellente aggiunta alla saga di **MK** che divertirà i fan e attirerà nuovi adepti al genere. I nuovi combattenti sono molto più che delle semplici riedizioni dei vecchi guerrieri, e apportano novità e divertimento extra nelle battaglie. Anche le nuove opzioni sono molto ben concepite, soprattutto la novità del torneo con otto partecipanti: uno spasso! Ovviamente i programmatori hanno dovuto sacrificare qualche cosa qui e lì - c'è una notevole diminuzione delle voci e i fondali sono un po' sotto gli standard - ma queste cose non tolgono niente a uno dei giochi supremi del Super Nes.

Nilo

VENITE A VEDERE LA MIA POSSENTE COLONNA!

Come per **MK3**, quando giocate contro la CPU vi viene presentata una vasta scelta di colonne che spaziano dal livello Novice (sei incontri) fino a Master (otto o nove incontri). Più alto è il livello più possibilità avete di vincere succosi codici dei continue. Sulle colonne vedrete anche delle grosse "E" poco sotto Montaro, una icona che rappresenta un incontro dove dovrete battere due nemici di fila prima di poter sfidare proprio il cavallo pantomima!

COMMENTO

Produrre un nuovo **MK** sarebbe certamente stato difficile. Con una formula di successo, deve essere stato una tentazione per i produttori copiare tutto quello fatto fino ad allora, chiamarlo **Mortal Kombat 4** e sbatterlo in tutti i negozi. Comunque, anche se **UMK3** non pretende di essere un gioco completamente nuovo, la Williams ha migliorato rispetto all'originale, tanto da renderlo un gioco da possedere anche se ne avete uno della serie. Se non avete mai comprato un gioco della serie dovete prendere questo, e anche se ne avete già uno, questo gioco delizierà i veri fan di **Mortal Kombat**. Dannatamente bello!

Bro Massa

DAMMI IL PREMIO!

Al giocatore che rimane in piedi dopo il torneo di otto partecipanti è data la possibilità di scegliere un premio fra i tesori perduti di Shao Kahn. Per scegliere uno dei premi, dovete semplicemente cliccare su una delle dieci icone, mettervi comodi e guardare. Alcune delle icone lanciano il giocatore in una sfida di resistenza nella quale deve sostenere altri incontri, mentre altre vi permettono di giocare a **Space Invaders** o di vedere i crediti finali. Comunque, il miglior premio è il teschio con cui avrete una completa dimostrazione di tutte le Fatality, Babality e Friendship! Bella lì!

NUOVA VIOLENZA

Insieme a nuove e migliorate Fatality, Babality e Friendship, **UMK3** offre una novità nota come Brutality. Quando appare la scritta "Finish him", i combattenti possono liberare una serie di combo ferocissime di pugni e calci sui loro avversari indifesi. Il cielo si oscura e gli urli di dolore diventano più intensi finché il secondo combattente non esplode in una nube di sangue e arti mutilati! Vietato ai deboli di cuore!

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 90
▲ Grossi personaggi ben animati, con tanta personalità
▼ Sfondi non così dettagliati come negli altri **MK**

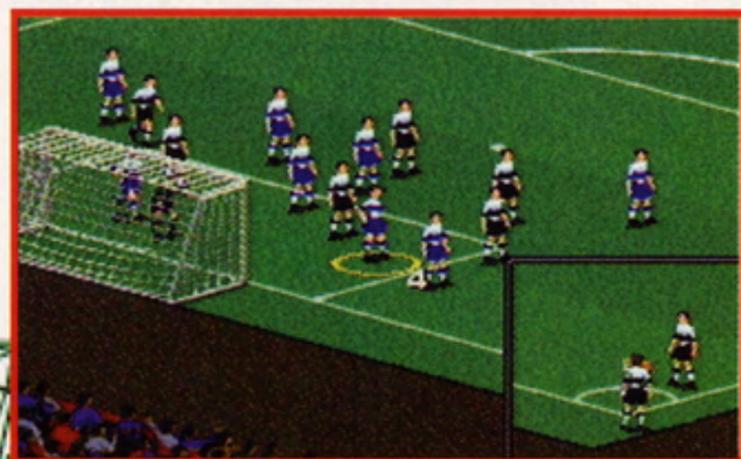
SONORO 87
▲ Musica che produce una buona atmosfera e bellissimi urli nel fare le Fatality!
▼ Non ci sono tante voci campionate come in **MK3**

GIOCABILITÀ 90
▲ Con le opzioni due contro due e il torneo, **UMK3** raggiunge una nuova dimensione
▼ Se non siete già un fan del genere non troverete niente di nuovo

LONGEVITÀ 85
▲ Con varie opzioni a due giocatori, e tanti personaggi e segreti
▼ Se ne eravate già stufi prima, questo potrebbe essere il colpo di grazia

GLOBALE 90
Una nuova tappa in una vecchia formula: **UMK3** è un acquisto basilare per tutti i fanatici di **MK** e dei picchiaduro in genere

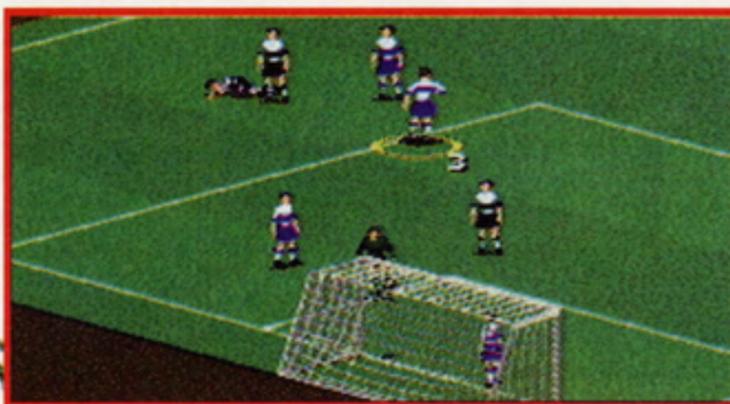
FIFA 97 gold edition

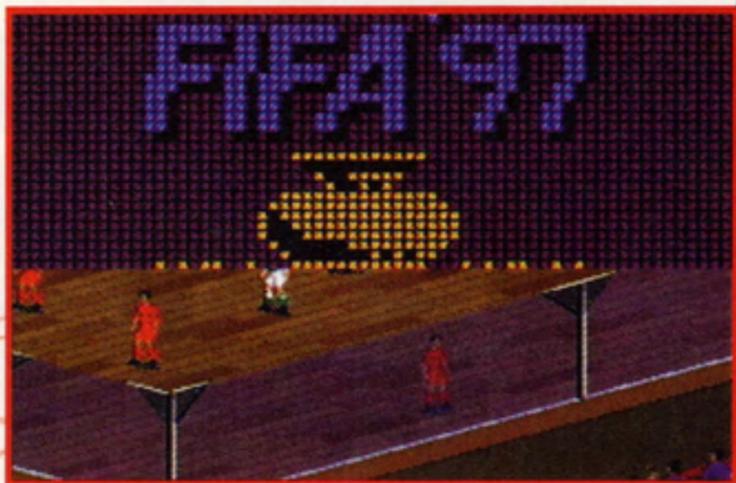
Fino ad ora i titoli guida del genere calcistico sul Super Nintendo erano sicuramente due: il primo è **Fifa 96** che poteva vantare una giocabilità immediata, e **International Superstar Soccer Deluxe** che invece, pur non apparendo molto raffinato, poteva vantare una giocabilità sensibilmente superiore, soprattutto se giocato con amici. Ora però che la Konami sta concentrando tutti i suoi sforzi altrove sembra che il rilancio della EA con questo **Fifa 97** possa segnare il passo e chiudere definitivamente la partita. Peccato che, come potrete notare, non sia minimamente così. Le opzioni sono sempre le solite, con partite singole, Campionati, Coppe e Playoff e le squadre a vostra disposizione sono aumentate. Le opzioni sono pure loro complete e consentono di modificare ogni aspetto della vostra formazione prima di scendere in campo. I programmatori hanno pure prodotto uno sforzo aggiuntivo inserendo l'interessante novità del calcetto a sei. Dove sta quindi il problema? Nella giocabilità, per la prima volta ci troviamo infatti a dire che che la EA cercando di rendere l'azione più veloce e frenetica ha drammaticamente rovinato il divertimento dell'originale. Non si tratta di cose assurde e **Fifa 97** resta un discreto gioco ma decisamente inferiore alla precedente versione.

SQUADRA CHE VINCE... SI AUMENTA

In questa nuova versione il numero delle formazioni a vostra disposizione è decisamente aumentato fino a raggiungere livelli al limite dell'immaginabile. Avrete così la possibilità di scegliere fra squadre nazionali e di club che vanno della più blasonate alle meno conosciute. Qualcuno potrà notare delle mancanze dal punto di vista dell'aggiornamento ma si tratta comunque di dettagli di second'ordine davanti alla mole di scelte disponibili. Evidentemente alla Electronic Arts non bastava però proporre una moltitudine di squadre e così ha pensato bene di dettagliarle nel miglior modo possibile. Ogni singolo calciatore è contraddistinto da tutta una serie di caratteristiche personali che ne influenzeranno il reale rendimento in campo. Il computer sceglie naturalmente i migliori undici sulla carta da mandare in campo ma a voi rimarrà sempre la possibilità di variare lo schieramento mettendo in campo quello che vi sembra l'atleta più adatto per il vostro modo e modulo di gioco.

COMMENTO

Ero stato un grande fan di **Fifa 96** e sono tuttora convinto che si tratti di una delle più complete simulazioni calcistiche mai uscite, sia per la realizzazione tecnica che per il realismo delle azioni che si potevano ricreare in campo. Un gioco che poteva piacere a chiunque e non solo ai patiti del genere sportivo. E' quindi con grande tristezza che mi trovo a parlare di **Fifa 97**, in cui, nel tentativo di rendere più veloce e concitato il gioco si è ottenuto il solo risultato di rovinarne la giocabilità, non in modo irreparabile ma semplicemente da farlo tornare da capolavoro a un titolo come ce ne sono tanti. Non ho dubbi che i fans della precedente versione rimarranno come me delusi e non basta il solito ampliamento delle opzioni disponibili e l'innovazione del calcetto indoor a rendere più dolce da mandar giù questa amara pastiglia. Se volevano produrre il simulatore calcistico definitivo a 16-bit proprio non ci siamo.

Puck

CALCIO BALILLA

Piatto forte di **Fifa 97** è sicuramente la possibilità di giocare una versione indoor con formazioni di sei giocatori. Le regole del gioco sono sensibilmente diverse, a cominciare dal campo che, oltre naturalmente ad essere di dimensioni ridotte, è in parquet e completamente chiuso sui lati: quello che in pratica gli zonisti italiani più convinti come Sacchi e Orrico avevano introdotto nelle loro società chiamandola "Gabbia". Altre regole peculiari di questo particolare gioco sono l'impossibilità di alzare la palla oltre l'altezza della testa, e quindi di fare cross, e di entrare nell'area di porta, anch'essa di dimensioni ridotte. Il risultato è un gioco frenetico e divertente che metterà a dura prova i riflessi e la concentrazione anche dei giocatori che fino ad oggi si consideravano più esperti.

FIFA E SUO FRATELLO

Probabilmente la principale differenza fra **Fifa 96** e **97** è sicuramente rappresentata, oltre che dalle maggiori opzioni a disposizione, anche dalla velocità di gioco. Tralasciando il fatto che sicuramente il calcetto è più veloce del calcio a undici, bisogna dire che anche la versione più classica ha visto aumentare il ritmo delle azioni. Questo va parzialmente a discapito dei controlli in quanto infatti sembra più difficile ora imbastire fitte trame di gioco. Sembra di muoversi nel caos più completo e spesso tirare da centrocampo è l'unica soluzione per produrre qualcosa di buono. C'è un solo termine per definire tutto questo: involuzione, ovvero aver fatto un bel passo indietro!

COMMENTO

Mi spiace ma non posso che essere d'accordo con Puck. **Fifa 96** era divertente, immediato e realistico, con giocatori facili da controllare fin dalla prima partita e una realizzazione tecnica superba. Sfortunatamente la Electronic Arts, che pure ci aveva abituato fin troppo bene, questa volta ha cercato di strafare e nel tentativo di rendere **Fifa** più veloce ha clamorosamente toppato perdendo parte della giocabilità originale, ottenuta con duri sforzi e con anni di continui miglioramenti. E' un peccato perché pure si ritrovavano degli spunti interessanti come ad esempio il nuovo calcetto, che poteva dare nuovo smalto a questa fortunata serie calcistica. E' comunque inutile piangere sul latte versato, ci restano pur sempre **International Superstar Soccer Deluxe** e **Fifa 96** con cui consolarci, sperando che il 98 ci riporti un buon **Fifa**.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 83
▲ Giocatori piccoli ma ottimamente definiti e animati
▼ Soprattutto nella versione indoor scenario grezzo e datato

SONORO 80
▲ Le musiche che accompagnano le schermate dei menù ricreano bene l'atmosfera
▼ Pubblico ben poco realistico

GIOCABILITÀ 76
▲ Un buon gioco di calcio in cui i patiti troveranno sicuramente qualcosa di buono
▼ Le modifiche apportate in questa versione hanno peggiorato il tutto

LONGEVITÀ 80
▲ Con degli amici passerete ore e ore di divertimento
▼ Se già vi eravate stancati del vecchio **Fifa** non ci sarà nulla che vi permetterà di ricredervi

GLOBALE 81
Gran parte dell'originaria giocabilità è andata persa nel tentativo di rendere più veloce l'azione di gioco

Tutti pensavamo che Donkey Kong, una volta recuperata la sua scorta di banane, si sarebbe ritirato a vivere il resto della sua vita in pace e armonia, con Candy Kong al suo fianco. Sfortunatamente lei lo scarica e per rendere le cose ancora più complicate, si fa catturare dai Kremlings! Nel corso degli anni il Gameboy ha ottenuto un notevole successo nel genere platform. Tutti e tre i **Mario** sono stati dei successi, specialmente **Wario Land**, mentre **Kirby**, che deve ancora sfondare sul Super Nes, è di qualità uguale a quello sul Gameboy. E poi c'è **Donkey Kong** che, passando dal suo stile originale avventura platform/arcade al nuovo look, ha dimostrato di poter costituire una sfida superiore a tutti gli altri messi insieme. La prima irruzione nella terra di Kong ci è sembrata meglio tutti, rivelandosi più interessante del suo debutto su Super Nes. Beh, ora il tipo grosso e peloso è tornato - o almeno il suo socio Diddy...

DONKEY KONG LAND 2

LO SCIMMIOTTO PRODIGIO!

Sembra che l'esperienza dell'avventura precedente possa essere la salvezza per il giovane Diddy. Fortunatamente lui è veloce e furbo come non mai, e le sue abilità nel saltare non lo abbandoneranno di fronte agli abissi. Comunque ha imparato un paio di trucchi nuovi: adesso è capace di aggrapparsi ad appigli con la sola coda, e può anche acchiappare i nemici più piccoli e scaraventarli contro i cattivoni di K. Rool come i barili. Ora ha anche una nuova compagna che lo aiuterà nell'ora del bisogno. Chi è? Andiamo a incontrarla...

L'AMORE DELLA MIA VITA!

Da quando Diddy è ritornato dalla sua prima avventura non ha fatto altro che respingere scimmiette che non voleva. Comunque una è rimasta ed è diventata l'amore della sua vita. Il suo nome è Dixie, una bambola che non ha paura di aiutare i propri compagni nell'ora del bisogno. E' dotata di una coda così pericolosa che elimina tutti i nemici ogni volta che si avvita su se stessa. Come Diddy anche lei può appendersi a testa in giù, anche se la sua specialità resta il suo avvitamento in aria che prolunga il suo salto.

COMMENTO

Donkey Kong Land doveva essere l'uscita per il Gameboy per il 1995. Il fatto che la Rare potesse uscire con un gioco dalle alte qualità grafiche era scontato, ma uscire con un'avventura esclusiva che superasse **Donkey Kong Country** è tutt'altra cosa. E' un po' deludente quindi che **DKL2** sia quasi uguale al seguito del Super Nes. Naturalmente, quelli di voi che non hanno mai giocato al bananafest a 16-bit sono fortunati; la grafica è incredibile, la giocabilità è eccellente e il livello di difficoltà è migliorato molto. Ma cosa dire ai possessori di **Diddy's Kong Quest**? Sfortunatamente se avete già finito la versione Super Nes probabilmente troverete questo gioco un po' troppo facile e familiare. **DKL2** è un acquisto eccellente per tutti i possessori del solo Gameboy. Per gli altri, tocca a loro decidere...

Nilo

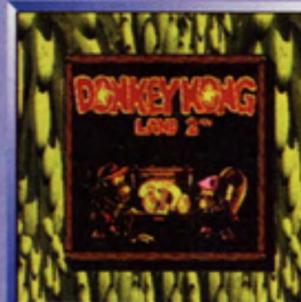
IL FRUTTO PROIBITO!

Ancora una volta c'è una pista di banane per indicare il cammino ai nostri eroi, attraverso i livelli, e c'è anche il premio di una vita per ogni 100 banane raccolte. In ogni livello sono nascosti un paio di caschi di banane. Questi poi possono essere usati per vari scopi, come chiedere consigli ai membri rimanenti del Kong clan, oppure affittare l'aereo di Funky Kong per viaggiare in terre lontane. Si possono poi trovare i Kremcoins che portano Diddy e Dixie in livelli bonus, come anche le monete di Cranky che hanno poco a che spartire con il gioco ma che rendono felice il povero sfigatone.

I RAGAZZI SONO DI NUOVO IN CITTA'

Non solo Diddy è riuscito ad avere l'aiuto di Dixie, ma ha anche trovato altri amici, alcuni vecchi altri nuovi, che partecipano all'avventura. Quelli che rientrano nella sfida sono Rambi, Enguarde e Squarks, che questa volta hanno letto una pagina della guida di sopravvivenza di Kong e hanno imparato qualche mossa nuova. Le facce nuove invece sono: Squitter il ragno che arriva armato fino ai denti pronto all'attacco con la tela; Ratty, che può facilmente battere in salto qualsiasi Kong; e infine Clapper la cui unica abilità è quella di raffreddare anche l'acqua più calda.

COMMENTO

Dopo il primo grandioso **Donkey Kong Land** (che a dire il vero mi era piaciuto di più di **Donkey Kong Country**), devo ammettere che ho trovato questo un seguito abbastanza deludente. Tecnicamente è solido quanto tutte le altre uscite della famiglia Kong, la giocabilità è buona se non migliore di ciò che abbiamo visto fino ad ora. Il problema è che non c'è niente di nuovo in offerta a coloro i quali hanno già giocato a **DKC2** sul Super Nes. Apportando qualche modifica qua e là, **DKL2** è un seguito alla serie per Super Nes. Senza dubbio però quelli che hanno solo il Gameboy il consiglio è di andare a comprarlo subito!

Paolo

CASA PRODUTTRICE
NINTENDO

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 93
▲ La Rare continua a stupire producendo grafica così sul Gameboy

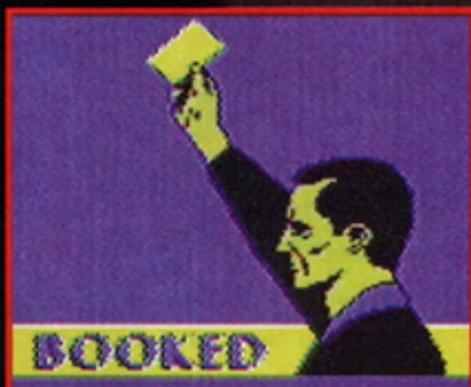
SONORO 85
▲ E' stato fatto un buon lavoro nel riprodurre i suoni dalla versione 16-bit

GIOCABILITÀ 91
▲ Sembra buona se non migliore di **DKL**; i personaggi agiscono separatamente aumentando il divertimento

LONGEVITÀ 86
▲ Più solido di **DKL**, con sette mondi e più cattivoni di quanti ne immaginate

GLOBALE 88
DKL2 è un must per tutti coloro che non hanno mai giocato con la versione 16-bit, alla quale è praticamente identico

FIFA 97

Non tutto migliora, potremmo sentenziare: in questa nuova versione portatile di **Fifa Soccer**, partendo infatti dalle formazioni disponibili ne troviamo solo 52, che sarebbe di per se un buon numero se non venisse paragonato alle 237 compagini presenti nella precedente edizione. Potrete comunque scegliere far le nazionali più famose al mondo ma anche fra quelle meno conosciute, come ad esempio Hong Kong e Costa d'Avorio. Questo però non vuol dire che tutto sia lasciato all'improvvisazione perché ogni giocatore dei venti che compongono una squadra è caratterizzato da 13 fattori che ne influenzano il rendimento in campo. Il tutto si fa più interessante al momento di scendere in campo. Si parte con le solite opzioni EA che vi consentono di modificare i settaggi di gioco così da far variare ad esempio la lunghezza dei match e di inserire o meno i falli. Vi sconsigliamo comunque di giocare 90 minuti con i fischi arbitrali perché dubitiamo che rimarrebbe qualche giocatore in campo, eccezion fatta per i portieri! Oltre a questo, **Fifa** vi consente di programmare lo stile di gioco che la vostra formazione dovrà adottare in campo. Siete una squadra non particolarmente forte e votata alla difesa? La tattica ideale per voi sarà sicuramente quella del contropiede, con una squadra corta per difendere e pronta a ripartire palla al piede. Volete fare del calcio champagne? Buttatevi tutti in attacco, ma sperate che nessuno superi il vostro centrocampo! Anche l'azione di gioco è molto ben studiata e ad aumentare il divertimento ci pensano tutta una serie di colpi spettacolari ma tecnicamente impegnativi che richiedono un serio allenamento per essere eseguiti alla perfezione.

COMMENTO

A volte credo proprio che la Electronic Arts abbia la sua sede in Svizzera, tanto è puntuale ogni inverno a buttar fuori le nuove versioni dei suoi best seller sportivi. Comunque, non si può dire che **FS97** sia un gioco originale, d'altronde non c'è molto da inventare nelle simulazioni calcistiche, ma qualcosa di nuovo rispetto al suo predecessore c'è. L'azione di gioco può apparire a prima vista più lenta ma vi renderete conto da soli che questo si traduce in una maggiore chiarezza e in un netto miglioramento della giocabilità. La grafica è buona e senza troppi fronzoli a dimostrare che, fortunatamente, i programmatori hanno puntato al sodo. Se proprio si deve trovate un difetto, per altro piuttosto marginale, si può dire che ogni tanto le scelte del computer per quanto concerne il giocatore di cui vi assegna il controllo sono piuttosto discutibili ma questo passa in secondo piano davanti alla miglior simulazione calcistica per Gameboy.

Puck

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: UFFICIALE

VERSIONE: EUROPEA

NUMERO GIOCATORI: 1

GRAFICA 84
▲ Sprite decisamente ben realizzati e distinguibili
▼ Giocatori più piccoli rispetto a **Fifa 96**

SONORO 81
▲ Il fischio arbitrale è molto realistico
▼ Gli effetti del pubblico sembrano invece molto artificiali

GIOCABILITÀ 86
▲ Sicuramente il più giocabile della saga
▼ Strano modo di selezionare il giocatore da controllare

LONGEVITÀ 85
▲ Basta che non scegliete sempre Italia e Brasile...
▼ Peccato la solita mancanza del link

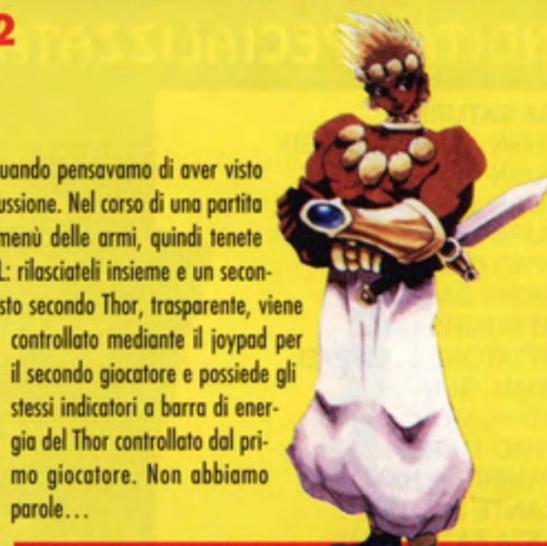
GLOBALE 85
Un altro gran colpo messo a segno dalla Electronic Arts che conferma la sua leadership nelle simulazioni sportive su qualsiasi piattaforma!

MEGA

Salve! Il mio nome è Fabio, ma voi chiamatemi come volete... tanto non rispondo. Scherzi a parte, chi scrive queste righe è un poveraccio che non ha niente di peggio da fare che scartabellare a destra e a manca per trovare trucchi che il più delle volte non funzionano, inducendo le vittime di questo involontario raggiro a chiamare il sottoscritto con una varietà di nomi, eccetto quello con cui il suddetto è registrato all'anagrafe. Un mestiere gratificante, non c'è che dire. Ma bando alle autocommiserazioni, ci sono trucchi da dare (funzionanti, mi auguro) e un indirizzo da riportare: quello a cui potete inviare i vostri reclami (che spero siano sempre di meno con l'andare del tempo), i vostri complimenti (che spero siano sempre di più con l'andare del tempo) e i vostri trucchi (che spero funzionino... ahò, non sono il solo a dare pacchi, che credete?)...

A cura di Fabio D'Italia

STORY OF THOR 2
SATURN
Doppio Thor

Questo titolo non finisce mai di stupire. Proprio quando pensavamo di aver visto tutto, ecco arrivare un trucco che rimette tutto in discussione. Nel corso di una partita premete il tasto Z per richiamare il menù delle armi, quindi tenete premuto il tasto X e premete il tasto L: rilasciateli insieme e un secondo giocatore scenderà in campo! Questo secondo Thor, trasparente, viene controllato mediante il joypad per il secondo giocatore e possiede gli stessi indicatori a barra di energia del Thor controllato dal primo giocatore. Non abbiamo parole...

LOADED
SATURN
Opzioni Segrete

Durante una partita inserite la pausa, quindi spostate il selettore su BMG e premete in sequenza, senza poi rilasciarli, L, Z, B, X, C e R. Successivamente, premendo L nella schermata della pausa potrete accedere a un menù segreto ricco di opzioni speciali di ogni genere.

WHIZZ
SUPER NES
Salto di Livello

Nella schermata con le scritte "Start" e "Option" tenete premuti in sequenza SU, START, X, B e L finché lo schermo non si oscura, dopodiché premete START e SELECT per passare da un livello all'altro.

WORMS
SATURN
Armi Supplementari

Non sappiamo esattamente dove va inserito, ma sappiamo con certezza che questo codice vi fa ottenere istantaneamente Pecore, Mini-Guns e Bombe-Banana. Premete dunque CZZ CZZ CZZ da qualche parte e, se avete pietà di noi, fateci sapere dove andava inserito il codice. Auguri!

KIRBY'S DREAM COURSE
SUPER NES
Alterazione del Nome

Attenendovi alle istruzioni che seguono potrete cambiare nome durante una partita. Andate alla schermata del member ed evidenziate il file che volete cambiare. Ora, mentre tenete premuti i tasti L e R, premete A per accedere alla schermata per l'alterazione del nome. Digitate il nome e quindi scegliete 'OK' per continuare a giocare la partita.

ATRIX

GUARDIAN HEROES
SATURN
99 Continue

Per ottenere 99 possibilità di continuare la partita dal punto in cui l'avete terminata, regolate il livello di difficoltà del gioco su "easy" e avviate la partita. Lasciatevi uccidere dopo essere saltati fuori dalla stanza di partenza e scegliete 'Give Up'. Fatto ciò, tornate alla schermata delle opzioni e regolate il livello di difficoltà su "hard". Quando avvierete nuovamente una partita in Story Mode avrete probabilmente quei 99 *continues*

FRANTIC FLEA
SUPER NES
Vite Extra

Questo trucco vi permetterà di accumulare vite supplementari. Benché il numero più alto di vite visualizzabile sia 9, il gioco terrà in conto tutte le altre vite extra guadagnate. Nella zona 1.3 troverete due vite extra. Una si trova nell'angolo superiore sinistro e l'altro in alto al centro dello schermo. Agguantate ambedue le vite, quindi saltate a destra dal fondo dello schermo oppure fatevi distruggere. Tornati in azione, scoprirete che le due vite extra di prima sono ancora nello stesso posto: prendetele di nuovo e ripetete la procedura finché non ne incamerate tante quante ne volete.

SUPER MARIO RPG
SUPER NES
Gioco Nascosto

Ne avete abbastanza di salvare gli abitanti di Mushroom Kingdom? Allora visitate la locanda del luogo una volta che la Principessa è stata salvata e parlate al ragazzo che gioca con il Game Boy. Infastiditelo finché non ve ne offre uno per 500 monete, quindi acquistate la macchinetta e ascoltate la sua spiegazione. A questo punto non vi rimane da fare altro che premere il tasto "X" per trastullarvi con il gioco nascosto, intitolato Beetle Mania.

SAMPRAS '96
MEGADRIVE
Codici

Eccovi al completo i codici di tutti i giocatori, da inserire nella schermata della password...

POTTER
BDFDG
BDFGK
BDFHB
BDF
BDFKF

DELGADO
BGFCB
BGFFH
BGFGG
BGFHF
BGFFC
BGFKB

TUCKER
BHFCK
BHFDB
BHFGF
BHFHG
BHFJJ
BHFKK

TURNETTE
BBFBG
BBFCH
BBFGC
BBFHJ
BBFKH

KURASAWA
BJFBG
BJFCH
BJFDD
BJFGC
BJFHJ
BJFKH

NINTZ
BCFCG
BCFDF
BCFFC
BCFBG
BCFHK
BCFKG

GEVONOTT
BKFCG
BKFDF
BKFFC
BKFGB
BKFHK
BKFKG

SAMPRAS
BFGFH
BFGGG
BFGHF
BFGFC
BFGKB

WEAPON LORD
SUPER NES
Selezione Casuale

Per scegliere un giocatore usando la selezione a casaccio non dovete fare altro che tenere premuti L, R e START nella schermata per la selezione del personaggio. Scegliete uno scontro in modalità "VS" e lasciate che ambedue i giocatori scelgano i loro guerrieri. Quindi, nella schermata della mappa premete L, R e START per richiamare un menù per il *set-up*. Forte, no?

WING COMMANDER SUPER NES

Missioni Segrete

Nella schermata col titolo del gioco tenete premuti L e R insieme e quindi SELECT sul joypad per il secondo giocatore, dopodiché premete START sul joypad per il primo giocatore: richiamerete così una schermata con opzioni segrete.

CASTLEVANIA IV SUPER NES

Pioggia di Power-up

Poco prima dello scontro finale con Dracula c'è una serie di scale nel margine dello schermo. Andate alla sporgenza e spiccate un piccolo salto verso sinistra, quindi discendete tutta la scalinata invisibile. Spostatevi il più possibile a sinistra e dal cielo cominceranno a piovere dei power-up! State nei pressi finché non avete raccolto 99 stelle, la frusta migliore e il boomerang, dopodiché andate ad affrontare il boss.

DOOM SUPER NES

Menù di Opzioni Segreto

Eccovi un bel codice per questo "massacrante" gioco. Nel menù principale premete in sequenza L, L, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R per far apparire un elenco di opzioni speciali.

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS SUPER NES

Password

Livello 2:	3847
Livello 3:	5113
Livello 4:	3904
Livello 5:	1970
Livello 6:	8624
Livello 7:	2596
Two Player Battle *1:	0411
Two Player Battle *2:	1007
Two Player Battle *3:	1212

JUDGE DREDD SUPER NES

Password

Sono state già pubblicate ma ultimamente numerosi lettori sprovvisti del numero "fatidico" ci hanno implorato di pubblicarle un'altra volta, perciò rieccovele...

Livello
Livello 2: QBGB
Livello
Livello 10: DXHG
Livello

UNIRALLY SUPER NES

Visione dei Titoli di Coda

Nella schermata col titolo del gioco premete di seguito GIU', L e R insieme e quindi B per vedere la fine del gioco.

KILLER INSTINCT SUPER NES

Nei Panni di Eyedol

Per ottenere il controllo di questa adorabile canaglia premete DESTRA, selezionate Cinder e nella schermata del "VS" tenete premuto SINISTRA e premete QP, QK, FP, MK, MP, FK.

GUN GRIFFON SATURN

Munizioni Illimitate

Siete a corto di "piombo"? Niente paura: basta premere B, B, B, C e START nello schermo col titolo del gioco per ottenere una riserva illimitata di munizioni di ogni genere. Meglio di così...!

GUARDIAN HEROES SATURN

Bella mossa, Nicole!

Usate la mossa di Nicole che le fa esclamare "I'm angry now!" perché pur prosciugando i vostri HP, recupera un sacco di punti-magia che possono poi essere usati per curare voi stessi e la vostra squadra. E' un buon sistema per recuperare punti-magia e guadagnare livelli rapidamente.

TOTAL CARNAGE SUPER NES

Voci Segrete

Perdete volontariamente tutte le vostre vite quando avete ottenuto fra i 1000 e i 2000 punti. Poi, nella schermata dei punteggi record (High Score) digitate YAWDIM e quindi premete DESTRA per accedere a un nuovo elenco di opzioni. A questo punto premete A, B, X o Y per udire delle voci inedite. Vi assicuriamo che ne vale la pena.

JURASSIC PARK GAME BOY

Salto di Livello

Per avere la possibilità di passare da un livello all'altro premete SU, GIU', SINISTRA, SU, GIU', DESTRA e SELECT due volte. Quindi, quando giocate la partita tenete premuti A, B, SELECT e START per saltare i livelli.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER SUPER NES

Codici Speciali

Digitando i codici che seguono nella schermata delle opzioni potrete alterare alcuni parametri del gioco in modi talora esilaranti...

BABBBBBBB	Calci super-potenti
XABYYBAX	Pallone matto
RRRRRLR	Super-attacco

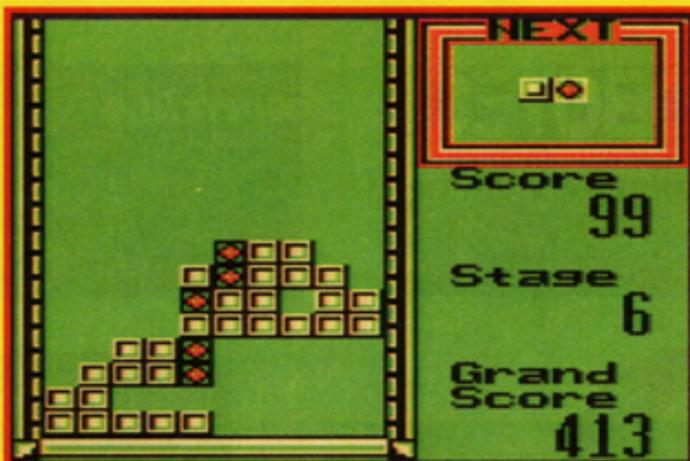
ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN SUPER NES

Risposta a un Indovinello

Nel settimo livello di questo formidabile platform, l'Indovino (o Riddler, se preferite) dà al nostro eroico duo un indovinello da risolvere. La risposta è: "Human Brain". Digitate solamente "HB" ed è fatta.

TETRIS BLAST GAME BOY

Modalità di Gioco "Fight 2"

Nella schermata col titolo del gioco premete il tasto B cinque volte, quindi premete START per richiamare l'opzione summenzionata. Non male, eh?

OGRE BATTLE SUPER NES

Sound Test e Informazioni sugli Oggetti

Avviate una nuova partita e al posto del vostro solito nome digitate MUSIC/ON: in questo modo richiamerete un piccolo menù che vi permetterà di ascoltare tutti i motivi che commentano le battaglie. Se invece volete saperne di più sugli oggetti che vi portate appresso passate al menù 'Use Item' e premete SELECT.

WING COMMANDER SUPER NES

Come raggiungere Port Hedland

Andate alla schermata per l'inserimento delle password e al posto del vostro solito nome digitate ANTHONY, quindi inserite la password JGFFF6PC8C. Se questa password non funziona provate a digitare JGFFF6PCBC e inizierete da Port Hedland.

LEGEND OF ZELDA GAME BOY

Come rubare in un negozio e farla franca!

Eccovi un trucco che vi farà risparmiare una montagna di quattrini. Nel Tool Shop, prendete il prodotto che volete e rimanete alla destra del negoziante. Aspettate che si giri verso di voi, quindi precipitatevi all'uscita: dovreste riuscire a lasciare il negozio senza pagare!

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

Now Accessing
A.Rea. 21

NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

© 1988 NTV/Toho
YAMATO VIDEO

< DaGLi SpeCIAliStI!

PIU' POTENZA!

NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINTONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

L. 159.000

ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

NEW

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

L. 59.000

MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

NEW

L. 79.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA (CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO)
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

L. 99.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI A TUO PIACIMENTO
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

L. 109.000

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION

UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

L. 109.000

ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076